

Intégrer le numérique en bibliothèque jeunesse : ressources numériques, réseaux sociaux, ateliers de création

Présentation :

Du jeu vidéo aux novellas sur Whatsapp, des blogs à Snapchat, du stopmotion à la programmation créative, tour d'horizon de la place des outils et ressources numériques à destination d'un public jeunesse en médiathèque. Une formation de 3 jours pour développer ses compétences numériques et réfléchir à l'intégration des projets au sein de la politique d'un établissement.

En raison du contexte sanitaire actuel, le CNLJ transpose l'ensemble de ses formations du premier semestre en visioconférence, via l'outil Zoom.

Ainsi, quelle que soit votre situation professionnelle ou géographique, vous pourrez suivre ce stage en ligne.



Publics visés :

Professionnels du livre et de la médiation

Méthodes pédagogiques :

Exposés, ateliers, rencontres avec des professionnels

Responsables pédagogiques

Julien Devriendt, responsable numérique du réseau des médiathèques de Villejuif

Objectifs :

- Mieux connaître les pratiques culturelles des enfants et des jeunes
- Réfléchir à la place du numérique en bibliothèque
- Découvrir des ressources numériques et des jeux

PROGRAMME

LUNDI 14

9h30-12h30

- **Accueil**
- **Quelle place pour le numérique en médiathèque ?**

Le numérique au sein du projet d'établissement : une culture ou un outil ? Développer la littératie numérique

Le numérique : un métier ou une compétence ?

- **Mettre en place une organisation apprenante**

Faire sa veille : quels outils ? quelle stratégie ?

Partager ses compétences, accompagner les collègues

14h-17h

- **Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp, Snapchat : communiquer via les réseaux sociaux**

Mise en place d'une charte éditoriale : quels publics, quels usages ? quels réseaux ? comment articuler les canaux de communication ?

Quels outils pour faciliter la publication ?

MARDI 15

9h30-12h30

- **Pourquoi venir jouer (aux jeux vidéo) en bibliothèque ?**

Car les joueurs ne sont pas ceux que vous croyez

Parce que le jeu vidéo raconte une histoire des technologies et des arts numériques

Car ils sont déjà présents dans votre bibliothèque

Pour ne pas refaire le débat sur la place de la BD/Manga en bibliothèque

14h-17h

- **Présentation d'applis et jeux vidéo**

Pour vivre une autre expérience de jeu

Pour découvrir de nouvelles manières de raconter des histoires

MERCREDI 16

9h30-12h30

- **A la découverte du mouvement maker**
Des hippies à kickstarter en passant par le mouvement punk
Typologie des « labs » : Fablab / Makerspace / Medialab / Hackerspace
- **Apprendre à apprendre**
Invention literacy
Homago et Apprentissage en réseau
- **Tour du monde (et de France) des espaces de création en bibliothèque**
- **Aménager un espace de création : quels outils ? quel fonctionnement ?**

14h-17h

- **On se lance !**
Présentation de Makey Makey / Scratch
Présentation de projets à mener en bibliothèque : Boîte à histoires, Machine à lire, installations interactives...
- **Bilan du stage**

Organisation pratique

Horaires : 9h30 – 17h00

Outil de visioconférence : Zoom (un guide d'utilisation sera transmis aux stagiaires)

Equipement requis : connexion Internet, webcam, micro (intégré à l'ordinateur, à la webcam ou via un casque)

Les codes d'accès à la formation seront communiqués aux stagiaires ultérieurement.

Tarif : 423 euros //

Tarif réduit dans le cas d'une impossibilité de financement dans le cadre de la formation permanente ou continue : 213 euros

Inscriptions – renseignements : Marion Caliyannis

BnF, Centre national de la littérature pour la jeunesse

Quai François Mauriac 75706 Paris Cedex 13

Tél : 01 53 79 57 06 // Fax : 01 53 79 41 80 // Courriel : marion.caliyannis@bnf.fr // <http://cnlj.bnf.fr>