

Animations à La Villette

par Georgia Leguem*

Convaincue qu'Internet a toute sa place en bibliothèque jeunesse, non pas en plus ou en dehors des autres activités et supports de lecture mais au sein d'un projet global, Georgia Leguem décrit des animations et ateliers qui s'inscrivent dans cette perspective de cohérence.

Si la sélection et la mise en accès des sites sont des opérations essentielles dans une médiathèque, elles ne constituent pas pour autant une fin en soi car le travail d'un(e) bibliothécaire jeunesse ne s'arrête pas à la seule mise à disposition des documents. Tout comme les livres, les films et les cédéroms qui nécessitent une médiation et la mise en place d'animations pour susciter curiosité et intérêt des enfants, les sites ont aussi besoin d'une mise en valeur et d'une médiation spécifique. D'une part, il convient de les ordonner, de les classer et de les présenter de manière attrayante (graphisme coloré, résumés accroche, indication d'âge...) en évitant les listes d'adresses fastidieuses. D'autre part, il importe d'expliquer aux enfants les bases de l'hypertextualité, de la navigation et le fait qu'Internet ne s'arrête pas aux sites autorisés.

On se trouve alors confronté à la demande des jeunes de vouloir s'échapper du cadre et pouvoir voguer librement sur les flots du Web. Quelle doit alors être notre réponse à ce désir légitime ? Nous ne pouvons en effet nous satisfaire d'un filtrage qui évacue les problèmes mais

* Georgia Leguem est bibliothécaire à la médiathèque des enfants de la Cité des sciences et de l'industrie.

qui est ressenti comme une véritable censure. Pour pallier cette privation, nous sommes obligés d'envisager des solutions plus souples et d'ouvrir davantage le robinet réseau. Cette réflexion nous a ainsi conduits à élargir l'offre Internet en proposant des ateliers d'initiation guidés par les médiathécaires.

Premières animations

C'est en mars 2001 à l'occasion de la fête de l'Internet, que les premiers ateliers d'initiation à la recherche d'information ont été proposés aux enfants de 9 à 14 ans. Ils ont eu lieu dans l'espace cédéroms (8 postes indépendants sur lesquels sont installés des cédéroms ludo-éducatifs). Ces jeux de piste documentaires (questionnaires papier sur des sujets scientifiques : dinosaures, forêt, animaux, volcans...) devaient amener les enfants à naviguer sur la toile en utilisant des outils de recherche pour répondre aux questions posées.

Nous avons mis la barre trop haut et avons vite constaté que les enfants devaient faire face à une triple difficulté : lire et comprendre les questions et consignes ; se familiariser à un mode de navigation hypermédia et utiliser des outils de recherche jusqu'alors inconnus. Sans compter les problèmes techniques qui n'ont pas manqué...

Riches de cette expérience, nous nous sommes dit que l'idée était bonne mais qu'il fallait revoir la forme, trop rigide, trop scolaire avec ce questionnaire papier et ces questions très sérieuses. Nous avons donc décidé d'élaborer d'autres jeux de piste aux parcours plus ludiques et d'envoyer les enfants à la conquête de sites vraiment multimédia et plus interactifs. Par ailleurs, nous avons sollicité les médiateurs de la

cyber-base pour qu'ils les réalisent en pages HTML afin d'avoir le questionnaire à l'écran et pour qu'ils co-animent ces ateliers avec nous dans la cyber-base, les installations techniques étant optimales et les médiateurs ayant des compétences techniques que nous n'avons pas.

Jeux de piste sur Internet

En février 2002, la nouvelle version des ateliers « Jeux de piste sur Internet » voit le jour. Les questions sont désormais lisibles à l'écran, ce qui plaît davantage aux enfants et les oblige à apprendre et à utiliser le principe d'ouverture et fermeture des fenêtres du logiciel Windows. Nous avons imaginé des scénarios construits sur un mot mystère à retrouver : chaque question renvoie à une réponse (une lettre ou un mot en général) que l'enfant doit noter et qui sert à trouver le fameux mot mystère. Une fois tapé dans un formulaire, ce mot « magique » ouvre une page qui donne accès à un choix de sites de jeux (Uptoten, Les jeux de Lulu, Claude et ses amis, Le prince et moi, Le jeu de go, Le solitaire ou le jeu de dames en java etc.) ou permet de surfer librement sur le Web, ce qui les motive encore plus !

Les questions que nous avons voulues moins austères sont accompagnées de nombreux indices pour éviter que les enfants ne s'égarent et se découragent. Elles sont élaborées à partir de sites interactifs amusants que nous repérons. Nous jouons beaucoup la carte du multimédia en privilégiant les sites qui offrent des jeux, des quizz, qui permettent d'écouter des chansons, des musiques ou de visionner des extraits vidéo. C'est alors l'occasion de leur faire découvrir des sites comme BD en vrac

(<http://manigler.multimania.com>) qui répertorie des expressions propres aux personnages de BD (dont les insultes du capitaine Haddock) et contient des musiques et de nombreuses animations, comme Tibao (<http://www.tibao.com>) un site très graphique aux couleurs de l'Afrique qui propose différents jeux interactifs et la possibilité de composer des musiques sur un balafon ou encore comme Agropolis (<http://museum.agropolis.fr>) où l'on peut suivre des expositions virtuelles sur l'alimentation dans le monde et regarder une vidéo sur la génétique.

Sur ces ateliers d'une heure, les enfants passent en moyenne 30 minutes à la recherche d'information et le reste au jeu ou à la consultation de sites ou encore à l'envoi de messages électroniques via des sites Web. Certains sont très rapides et se débrouillent seuls, d'autres au contraire ont besoin d'être aidés et soutenus de manière forte car ils rencontrent des difficultés comme lire et comprendre les questions ; utiliser correctement les indices ; se familiariser à la lecture sur écran et la navigation hypermédia sans rester bloqués sur l'ouverture ou la fermeture d'une fenêtre, un menu déroulant, un ascenseur, un formulaire à remplir, un lien texte ou image ; comprendre le rôle et le fonctionnement des outils de recherche (moteurs et annuaires). Notre présence se révèle alors indispensable pour leur fournir des explications et les aider à devenir autonomes.

Autres animations

Nous proposons également un autre type d'atelier qui a pour objectif d'initier les enfants au courrier électronique et de faire le lien entre Internet et les livres. En



Image extraite du site <http://manigler.multimania.com> « BD en vrac »

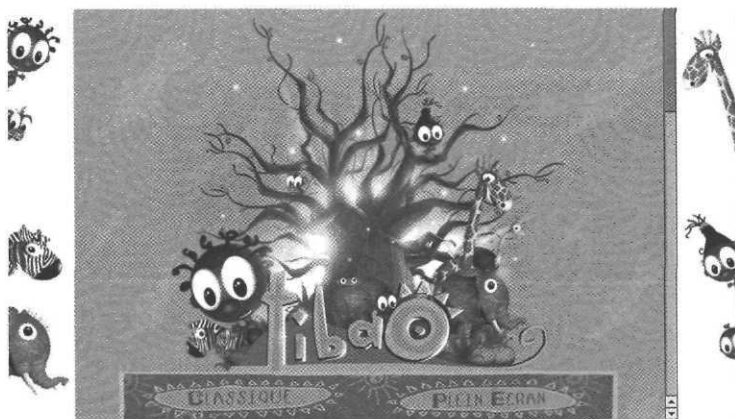


Image extraite du site www.Tibao.com



Image extraite du site www.kidcity.be

nous appuyant sur le livre *Le Courrier électronique pour débutants* édité chez Usborne, nous demandons aux enfants : Premièrement, d'ouvrir une boîte aux lettres sur le site de Kidcity (<http://www.kidcity.be>) et d'échanger son adresse électronique avec un autre enfant.

Deuxièmement de se rendre sur un site qui fournit des cartes postales électroniques (<http://www.cartespourenfants.com>) et d'en choisir une.

Troisièmement, d'écrire et d'envoyer un message secret en utilisant un des alphabets codés tirés du livre *Top secret* de Helen Huckle édité chez Circonflexe.

Quatrièmement, d'ouvrir sa boîte aux lettres, de décoder le message reçu et d'y répondre éventuellement.

À première vue, cet atelier semble plus éloigné de la recherche documentaire, mais c'est un bon moyen de vulgariser les fonctionnalités d'Internet en suivant les instructions d'un guide pratique qui explique ce qu'est le courrier électronique, comment ouvrir une boîte aux lettres, comment envoyer un mel... et de pratiquer dans la foulée, avec tous les tâtonnements obligés... Ici, la vulgarisation porte surtout sur l'aspect technique et le lien entre la compréhension d'un texte et sa mise en application. Cette animation remporte un franc succès car les enfants aiment vraiment s'envoyer des messages, surtout s'ils sont secrets !

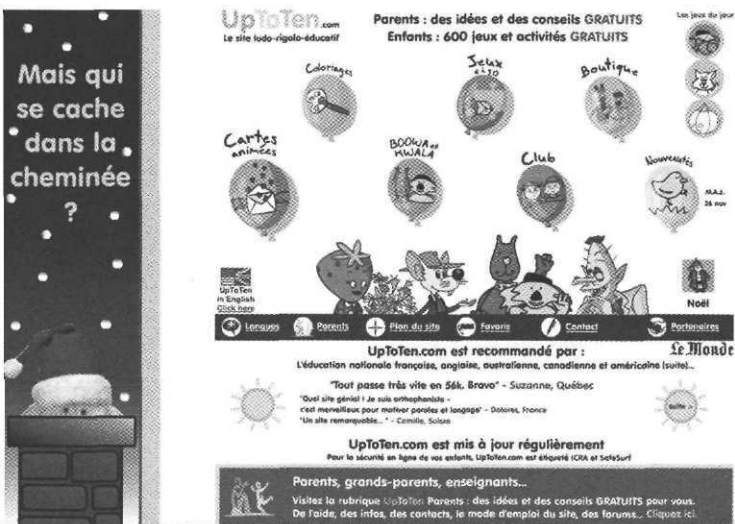


Image extraite du site www.cartespourenfants.com

Nous préparons également un atelier dont le but est de faire créer aux enfants des animaux imaginaires dans un zoo virtuel. En partant du site Switcheroozoo (<http://www.switcheroozoo.com/default.htm>) qui utilise la technique du morphing, les enfants s'amuse à combiner

un corps, une tête, des pattes et une queue pour créer des animaux hybrides. Une fois l'animal assemblé, ils établissent sa carte d'identité sous un traitement de texte en imaginant son nom, son poids, sa taille, son régime alimentaire, son habitat, son mode de reproduction et son comportement. Pour les aider à trouver l'inspiration, nous leur présentons des documentaires sur les animaux et des albums comme *Le Carnet naturaliste imaginaire* de Frédéric Jacquet édité chez Nathan ou *Pie, thon et python* de Philippe Corentin édité chez Hatier. La photo de l'animal est ensuite intégrée à la fiche et une lecture présentation de toutes ces fiches s'ensuit avec l'ensemble des participants.

À travers cet atelier, nous souhaitons éveiller les enfants à la notion de classification animale tout en jouant la carte de l'imaginaire et de la créativité. C'est aussi un moyen de les sensibiliser au traitement de l'image numérique par le morphing et de les initier aux fonctions de base d'un traitement de texte.

Nos projets

À partir de septembre 2002, la fréquence des ateliers devient hebdomadaire. Nous envisageons alors certaines séquences centrées sur l'aide aux exposés et dossiers documentaires que les jeunes doivent produire pour l'école. Outre la recherche d'informations textuelles, c'est surtout la recherche iconographique que nous voulons mettre en avant. Les enseignants exigent souvent des dossiers illustrés, ce qui amène certains élèves à découper livres et encyclopédies. Ces ateliers permettraient ainsi d'initier les jeunes à la recherche d'images, activité perçue comme plus ludique, tout en diminuant

les actes de vandalisme car les enfants repartiraient avec des impressions.

Par ailleurs, nous souhaitons développer des correspondances entre les habitués de la médiathèque et des enfants d'une bibliothèque francophone à l'étranger. L'idée est de leur faire découvrir d'autres cultures, d'autres modes de vie et d'autres bibliothèques. Pour que ces échanges soient de qualité et ne s'arrêtent pas au simple « ASL » (âge, sexe, location), nous devons construire un véritable projet d'animation reposant sur la création de mini-reportages avec utilisation d'outils numériques (appareils photos numériques, scanner, envoi de fichiers son...) dans le but d'échanger sur la vie des enfants d'ici et de là-bas. Pour que les enfants réussissent à se raconter et à partager leur culture au quotidien (habitat, alimentation, jeux, école, loisirs, bibliothèque...) nous devons élaborer des séances de préparation avec rédaction de petits textes, prise de photographies, enregistrement de chansons et d'histoires, sans manquer bien sûr de présenter et de mettre en valeur des livres, des films, des cédéroms et des sites Internet sur les enfants dans le monde.

Pour l'heure, nous en sommes à chercher une bibliothèque partante pour l'aventure et disposant du matériel technique nécessaire et d'une bonne connexion (surtout si l'on veut envoyer des images et du son, gros mangeurs de bande passante). Il faut aussi que les enfants s'engagent à revenir plusieurs fois et s'impliquent dans le projet, ce qui n'est pas facile. Cette animation conditionnée à plusieurs paramètres est loin d'être gagnée mais si elle a lieu dans de bonnes conditions, elle sera un réel enrichissement pour les enfants et pour nous-mêmes.

En guise de conclusion

À travers cet article, j'ai voulu dire qu'Internet a toute sa place dans une bibliothèque jeunesse. Je sais que beaucoup de collègues par manque d'information, de conseils, de formation se sentent encore démunis et ne savent comment l'associer aux activités traditionnelles d'une bibliothèque. Il est vrai aussi que trop peu d'expériences de ce type sont relatées dans les revues professionnelles, chacun se retrouvant seul avec le même questionnement et les mêmes problèmes. Néanmoins, je reste persuadée qu'Internet est un outil d'information et de communication extraordinaire s'il est utilisé à bon escient et de manière intelligente, l'essentiel étant de le penser dans un ensemble cohérent, sans juxtaposition ni hiérarchisation des supports. Les professionnels que nous sommes ne peuvent plus aujourd'hui se détourner de la question car ce média est bien présent dans la société et les enfants nés avec ne comprennent pas son absence dans les lieux culturels. Pour que les jeunes ne fuent pas les bibliothèques jugées réactionnaires et ringardes, il est capital que les bibliothécaires s'emparent de l'outil et réfléchissent à son intégration sans pour cela se transformer en cyber-café. Il nous revient de faire connaître autre chose que les sites Pokemon / Disney / TF1 en constituant des sélections pertinentes et en apprenant aux jeunes à rechercher de l'information, à s'intéresser à sa validité et à affûter leur sens critique. De plus, les bibliothèques publiques, véritables carrefours de la vie sociale et culturelle, ne peuvent ignorer ce fantastique outil de communication qui favorise les rencontres et l'ouverture au monde. Il est donc temps de réfléchir posément à la

place d'Internet dans les bibliothèques jeunesse et de la penser en ayant toujours en tête le projet initial et global de la bibliothèque.