

La Bibliothèque numérique des enfants : quinze mois d'expérience

PAR FRANÇOISE JUHEL

Cette nouvelle ressource, en accès libre, a été lancée fin 2010 par le Service multimédia de la BnF. Il s'agit sur ce site, directement destiné aux jeunes et aux éducateurs, enseignants ou parents, d'une sélection qui rassemble plusieurs centaines de documents et livres pour la jeunesse – du fonds ancien ou plus contemporains –, avec toute une palette d'activités de lecture, écriture, création, recherche, pour explorer les trésors de cette bibliothèque virtuelle.

Le travail séduisant de scénarisation et d'habillage graphique du site met l'accent sur le côté ludique de ces activités.



Françoise Juhel,
chef du service des éditions
multimédias à la
Bibliothèque nationale de
France



www

<http://enfants.bnf.fr>

En ouvrant un site directement destiné aux jeunes, la Bibliothèque nationale de France souhaitait utiliser leur fascination pour le multimédia pour conduire ce public, de façon ludique, vers des univers moins faciles : le livre et l'écrit, la lecture d'images... Elle voulait aussi donner accès à tous à un socle culturel fondamental, au cœur de la culture de l'humanité : l'aventure des écritures, l'histoire du livre, l'histoire des représentations, l'histoire du fait religieux... en confrontant les cultures, de manière à faire place à toutes les origines culturelles. Cet objectif rejoint le souci du ministère de l'Éducation nationale de créer un socle commun des connaissances et nous avons proposé que ce site destiné aux enfants puisse aussi prendre place dans les espaces numériques de travail destinés aux écoles afin d'être une ressource utilisée par les enseignants. C'est en effet à l'école que les enfants de tous milieux sociaux sont rassemblés.

Il importe, si l'on veut éviter la fracture numérique, de proposer des outils gratuits, accessibles à toutes les structures - associatives ou municipales - qui souhaiteront initier très tôt ce jeune public à des pratiques culturelles sur Internet.

Le site se veut une Bibliothèque numérique des enFants : on y trouve salles de lecture, réserve des livres rares, cabinets de curiosités, galeries des images, chambres des histoires... Ces divers lieux ont chacun une âme, rassemblent des ressources, des surprises, des jeux, des itinéraires, des outils pour fabriquer et communiquer.

Il s'adresse à un public de jeunes de 8 à 12 ans. L'enfant peut indiquer son âge quand il se connecte et se voit proposer les activités qui lui correspondent. Il doit pouvoir se débrouiller seul, qu'il soit en famille, dans un atelier mis en place par des médiateurs ou dans le contexte de la classe.

Il propose également une gamme limitée de jeux et ateliers de découverte pour les très jeunes enfants. Ces programmes peuvent permettre aux plus petits de s'approprier l'ordinateur, le clavier, la souris, à partir des collections de la BnF. Ils proposent de premières approches du livre et de l'écrit.

L'enseignant peut trouver là des ressources particulièrement adaptées au développement des tableaux numériques.

UNE BIBLIOTHÈQUE LUDIQUE ET INTERACTIVE

À l'ouverture fin 2010, la Bibliothèque numérique des enFants proposait essentiellement la salle de lecture et sa réserve de livres rares, la salle des jeux, le cabinet de curiosités et un espace réservé aux adultes.

Bibliothèque d'activités autour de plusieurs centaines de livres de littérature de jeunesse, la salle de lecture est agrémentée d'une recherche par illustrateurs, auteurs, tranches d'âge, genres (aventures, abécédaires, contes...), types d'activité, éditeurs... Mais pour les enfants la recherche dans la base est masquée : ils sélectionnent des mots qui leur plaisent sur un nuage de tags. L'expérience a montré que les activités ouvertes, invitant l'enfant à abandonner l'ordinateur pour une réalisation littéraire ou graphique, impliquaient un encadrement par des adultes ; des modules de jeux créatifs ont été développés en ligne pour permettre à l'enfant de se lancer seul dans une production, comme ce

FRANÇOISE
JUHEL



↑↓
<http://enfants.bnf.fr>





En ouvrant un site directement destiné aux jeunes, la Bibliothèque nationale de France souhaitait utiliser leur fascination pour le multimédia pour conduire ce public, de façon ludique, vers des univers moins faciles : le livre et l'écrit, la lecture d'images...

module d'illustration de contes orientaux qui lui propose de choisir un décor, d'y intégrer personnages, flore et faune de son choix puis de l'imprimer au format souhaité :

<http://enfants.bnf.fr/modules/collage/collage.php?param=o301>

Le cabinet de curiosités : il rassemble des parcours-découverte avec des activités autour d'une thématique définie : parcours autour de la lettre, autour du livre, ou de la légende arthurienne... Ces parcours s'enrichissent au fil des expositions de la BnF : « À travers l'Inde », « Chez Geoffroy Tory l'imprimeur de François I^{er} », « Princes et princesses », « Voyage en terres d'islam », « La presse à la Une »...

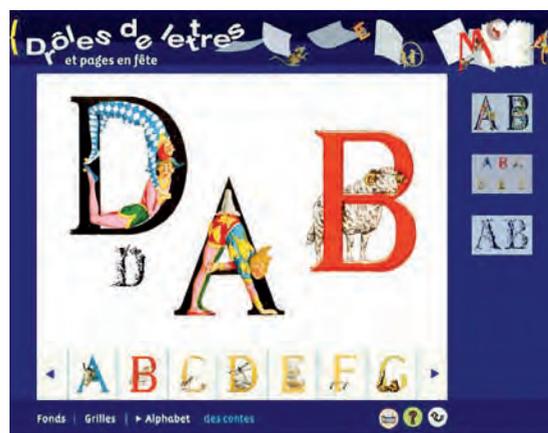
Là encore l'expérience permet de faire évoluer la conception : des commentaires moins longs, un rythme plus rapide, un niveau plus homogène des jeux et exercices proposés, des modules plus ludiques, plus interactifs...

Le jeu est moteur chez l'enfant. La salle des jeux tient une place importante. Ainsi du jeu de lettres : enlumineurs, graphistes ou illustrateurs de livres pour enfants ont créé des alphabets figuratifs, prenant figures humaines ou animales. La lettre se fait clown, outil ou branche d'arbre, diabolin ou enfant joueur... À l'enfant d'utiliser les alphabets proposés pour composer couvertures de livres, affiches, cartes d'invitation ou papiers à lettre. Chaque lettre peut se déplacer, s'agrandir ou se rétrécir, prendre place sur un quadrillage qui disparaîtra à l'impression.

http://enfants.bnf.fr/salledesjeux/jeu_web2/drolesdelettres/index.htm

Ou encore le jeu de cartes : la cartographie raconte la manière dont l'homme se représente le monde qui l'entoure. Les cartes de toutes époques et de toutes cultures conservées à la BnF témoignent de la richesse de ces représentations. L'enfant est invité à inventer de nouveaux territoires en combinant des éléments empruntés aux cartes anciennes puis, à la manière des cartographes décrivant les contrées inconnues, à commenter sa carte.

http://enfants.bnf.fr/salledesjeux/jeu_web1/jeu_cartes/index.htm



↶ ↷
<http://enfants.bnf.fr>

Fin 2011, la Bibliothèque numérique des enFants a ouvert une galerie des images rassemblant un premier ensemble d'images commentées pour des enfants et un labo offrant un ensemble d'outils permettant à l'enfant de s'approprier ces images pour créer expositions virtuelles, musées imaginaires, albums, diaporamas... à l'exemple de cette exposition sur Noël créée tout spécialement pour faire découvrir l'outil et donner envie de s'en emparer.

<http://enfants.bnf.fr/expositions/index.php?code=GW5http>

LE COIN DES ADULTES

Un « coin des enseignants » permet à ceux-ci d'utiliser la bibliothèque numérique dans le cadre scolaire en prenant en compte les disciplines et les niveaux d'enseignement, et un « coin des parents » leur propose des pistes pour accompagner leur enfant dans l'aventure du livre.

Bibliothécaires, animateurs peuvent également s'emparer de cette offre à leur manière. Dans un espace réservé, ils trouveront des outils de recherche spécifiques, des guides d'utilisation et la possibilité de construire des parcours en structurant les activités en fonction de leurs projets. Une interface simple leur propose de créer un écran d'accueil, un écran d'aide pour l'enfant, de sélectionner des activités et de les enchaîner dans l'ordre qu'ils ont choisi, de conclure à leur façon.

<http://www.facebook.com/bnfdesenfants>

Avec plus de 100 000 visites en 15 mois, la Bibliothèque numérique des enFants rencontre progressivement un public très nouveau pour la BnF auquel est destiné également une page FaceBook qui propose à plus de 2 000 abonnés une activité pour les enfants ou un livre à découvrir chaque jour de l'année, y compris pendant les week-ends et les vacances. Une ressource pour une véritable initiation au plaisir de lire. ●