

# Espaces Numériques et secteurs jeunesse : l'exemple de Lyon

PAR VIOLAINE KANMACHER ET MARIE-ANNE DAGONEAU

Deux collègues de la Bibliothèque municipale de Lyon – quinze établissements – présentent un certain nombre d'actions mises en place dans leur réseau en direction des enfants et leurs familles, mais aussi des enseignants, grâce à une collaboration entre les secteurs jeunesse et les espaces numériques : ateliers Web, accueils de classes consacrés aux ressources multimédia, création d'un livre audio, etc. Autant d'occasions pour les professionnels de la bibliothèque de se former eux-mêmes à cette culture du numérique.



Violaine Kanmacher  
est coordinatrice des  
secteurs jeunesse  
Bibliothèque municipale de  
Lyon.

Marie-Anne Dagoneau  
est coordinatrice des  
espaces numériques  
Bibliothèque municipale de  
Lyon.

De nombreuses boutiques numériques ouvrent dans le centre commercial situé à quelques mètres de l'entrée de notre bibliothèque. Quand nous passons devant ces espaces ouverts, où tablettes de toutes tailles sont à disposition des mains curieuses, petites ou grandes, nous rêvons et imaginons l'immensité des propositions que ces nouveaux supports amènent.

Mais face à des outils qui évoluent, offrant aux éditeurs et aux créateurs de nouveaux espaces d'expression, la mission des bibliothèques reste, elle, toujours aussi pertinente : choisir, sélectionner, conseiller, accompagner, faire se rencontrer livres, musique, vidéo, numérique, et surtout les faire se répondre pour partager avec le plus grand nombre ce formidable accès à la culture que seules les bibliothèques offrent aujourd'hui aussi largement.

## LE CONTEXTE

La Bibliothèque municipale de Lyon est composée de 15 établissements répartis sur tout le territoire lyonnais. Les espaces numériques des bibliothèques et les secteurs jeunesse sont organisés en coordination.

Depuis quelques années, nous avons souhaité un rapprochement entre les équipes jeunesse et les équipes numériques afin de faire des propositions communes à destination du jeune public, moins sur le mode de la prestation de service qu'en véritable collaboration.

En effet, s'il est facile de proposer des ordinateurs en libre accès, même dans les secteurs jeunesse, l'apport du numérique auprès du jeune public se situe bien au-delà, à la fois comme continuité et complémentarité d'une collection existante, mais aussi comme un formidable outil de médiation.

Aussi, avant de parler d'accompagner le public vers de nouvelles pratiques numériques, les collègues bibliothécaires doivent être formés à cette culture du numérique. Si celle-ci peut paraître innée à certains, tous ne la possèdent pas. Les animateurs numériques ont ici tout leur rôle de médiation à jouer, d'abord envers leurs propres collègues. L'accompagnement aux pratiques numériques s'effectue au quotidien, à travers la mise en place d'animations spécifiques dans un premier temps, puis devient une réponse automatique aux demandes récurrentes des publics.

## QUELQUES EXEMPLES

À titre d'exemple, voici quelques actions qui ont pu être proposées sur le réseau des bibliothèques de Lyon, fruit de la collaboration des espaces jeunesse et numériques. Nous avons volontairement choisi des animations s'adressant à des publics d'âges divers.

## ATELIERS WEB DANS LES BALAD'EN BIB

« Balad'en bib » est une animation à destination des plus jeunes et de leurs familles qui se tient une matinée par mois dans le département jeunesse de la bibliothèque de la Part-Dieu autour d'un thème (l'infiniment petit, le pôle Nord, le patrimoine, l'aventure...). À cette occasion, les jeunes lecteurs valident sur leur passeport le parcours réalisé dans les différents espaces :

***l'essentiel n'est pas de posséder des supports, mais d'envisager ce qu'on peut en faire en définissant dès le départ les objectifs que l'on se fixe et leur usage.***

espace comptines, tapis aux histoires, projections, tables aux merveilles (présentation d'œuvres de l'artothèque ou des collections patrimoniales) et, depuis cette année, un espace numérique co-animé par un animateur numérique et une bibliothécaire jeunesse.

Y est proposée pour une durée de 15 minutes une sélection de sites web en lien avec la thématique retenue. Notre objectif est triple : offrir un premier accès rapide et sans contrainte à l'ordinateur, notamment pour les plus jeunes enfants, présenter aux plus grands d'entre eux et à leurs parents d'autres sites que ceux consacrés aux jeux gratuits chargés de publicités, qu'ils trouvent tout seuls et enfin créer un lien autour d'Internet. C'est l'occasion d'ouvrir le dialogue, d'échanger avec les enfants (leurs pratiques, l'utilisation de l'ordinateur, de la recherche sur Internet) et avec les parents sur l'accompagnement à l'utilisation de l'Internet dans la sphère familiale. Beaucoup de parents se posent des questions sur l'éducation aux médias : comment accompagner les enfants sur Internet, quelles libertés peut-on leur accorder ? Quel est le rôle du parent ? L'échange avec les animateurs numériques et les bibliothécaires jeunesse qui encadrent ce type d'atelier permet souvent de démystifier l'accès au numérique et de valoriser les compétences du parent qui parfois se sent dépassé par les nouvelles technologies en évolution constante.

Ces ateliers très courts, auxquels participent une trentaine d'enfants sur la matinée, permettent ainsi de légitimer la bibliothèque aux yeux des parents et des éducateurs comme lieu ressources de pratiques numériques.

## ACCUEIL DE CLASSE JEUNESSE / NUMÉRIQUE – CYCLE 2

Nous avons toujours cherché à replacer le jeune public et les collections jeunesse au cœur de la bibliothèque et de ses richesses. C'est ainsi que nous proposons des accueils de classes co-animés par le département jeunesse et l'artothèque, le département jeunesse et celui du fonds ancien ; il nous a semblé rapidement nécessaire de monter de telles animations en lien avec les espaces numériques, faisant se répondre les collections de nos salles et les richesses du web.

Les animateurs et les bibliothécaires ont travaillé en amont avec les écoles pour définir les thèmes des accueils de classe, parmi lesquels l'eau, le polar (en lien avec la manifestation « Quai du polar » à Lyon), l'art, les dinosaures, les pirates, etc. Chacun de ces accueils est le fruit d'une collaboration étroite, le résultat d'un échange entre collègues qui apprennent à travailler ensemble en utilisant des méthodes et des outils différents mais complémentaires. L'objectif commun à tous permet de construire une réelle collaboration.

Chaque classe est accueillie puis divisée en demi-groupes pour découvrir sous forme souvent ludique la sélection de sites web qui a été retenue pour le thème. Lors de l'animation, les animateurs numériques mettent l'accent sur la découverte de sites pédagogiques qui permettent de sensibiliser les enfants aux conséquences de leurs actes (la pollution de l'eau, le gaspillage de l'eau par exemple), aux pratiques culturelles (éveil au monde de l'art, participation aux manifestations locales).

## CRÉATION D'UN LIVRE AUDIO – 9-12 ANS

D'octobre à décembre, dans toutes les bibliothèques de la ville de Lyon, se déroule la manifestation « Automne des gônes ». À cette occasion, nous avons souhaité enrichir une proposition d'atelier de lecture à voix haute que nous avons déjà proposé au département jeunesse, en proposant aux jeunes lecteurs la création d'un livre audio dans le cadre d'un atelier numérique.

Sur le thème de l'aventure, les bibliothécaires ont proposé aux animateurs une sélection de livres pour la jeunesse. Après avoir choisi le journal d'un jeune pirate, les animateurs se sont mis en quête de sons libres de droit pour alimenter la banque de sons. Le jour de l'animation, la complémentarité des compétences des collègues a permis d'assurer un atelier d'une grande qualité : travail sur le souffle, la voix, répétition à voix haute, enregistrement des textes, montage des textes sur Audacity<sup>1</sup> et enfin choix puis insertion des sons sur les textes lus. Le résultat est consultable ici :

<http://www.bm-lyon.fr/automne-des-gones-2011/livre-audio.php>

## POUR TOUT PUBLIC

Championnat de jeux, conférences, expositions, tables rondes professionnelles... un ensemble d'événements autour des jeux vidéo pour les enfants, les jeunes et les adultes a aussi toute sa place à la bibliothèque. « À vous de jouer » a permis de faire découvrir un autre aspect de notre établissement, plus ouvert, plus accessible à tous, se préoccupant des intérêts actuels des jeunes, en adéquation avec la demande croissante de publics en équipement de nouveaux supports tels que des consoles de jeux vidéo. Dans le même registre d'accès à tous au numérique, un championnat de jeux à partir d'Air Guitar<sup>2</sup> sur logiciel libre a été mis en place entre les jeunes de quartiers différents (intérêt du travail en réseau sur un territoire éclaté) afin de faire se rencontrer les jeunes, constituer un esprit d'équipe, une cohésion de groupe autour de valeurs partagées par tous, de pratiques connues de tous mais sans doute utilisées différemment.

## PERSPECTIVES

Bien sûr, l'une des nécessaires orientations de la bibliothèque de Lyon tourne autour de l'apparition des nouveaux supports numériques : jeux de consoles et tablettes. Là encore, l'essentiel n'est pas de posséder des supports, mais d'envisager ce qu'on peut en faire en définissant dès le départ les objectifs que l'on se fixe et leur usage : lecture sur place pour un premier contact avec une tablette / liseuse ? Utilisation en animation, en écho avec d'autres collections pour prolonger la découverte ? Outil pour amener vers la lecture ou prolonger un plaisir de lecture ?

Une chose est sûre, les bibliothèques doivent rapidement se poser cette question du support, parce que les écrans tactiles sont aujourd'hui partout, dans les gares et les centres commerciaux, et proposer à un tout jeune enfant un atelier d'initiation au maniement de la souris, alors qu'il va naturellement poser son doigt sur l'écran pour déplacer un élément n'est à notre avis que très peu pertinent.

**En ce qui concerne les collections numériques, la richesse de l'offre [...] pose encore une fois la question des évolutions nécessaires du métier de bibliothécaire et l'adaptation de celui-ci aux sources et aux ressources.**

En ce qui concerne les collections numériques, la richesse de l'offre – que celle-ci soit de l'ordre de la création, du ludique ou de la médiation – pose encore une fois la question des évolutions nécessaires du métier de bibliothécaire et l'adaptation de celui-ci aux sources et aux ressources.

C'est pour cela qu'il nous a semblé très important de développer des co-animations, un transfert de compétence et un travail préparatoire en croisant nos équipes. ●

- 
1. Audacity est un logiciel libre pour la manipulation de données audio numériques. (Source : Wikipédia)
  2. L'Air Guitar est une activité qui consiste à mimer le geste d'un guitariste sans avoir d'instrument en main. (Source : Wikipédia)



www

Pour en savoir plus:  
le blog des espaces numériques

<http://www.vive-laculturenumerique.org/>

MARIE-ANNE  
DAGONEAU