

# Concevoir et mettre en œuvre un projet culturel numérique en section jeunesse

## L'exemple de la médiathèque Françoise-Sagan

Le 09 mars 2015

Par **Mona Garreau, Référente numérique, section jeunesse** et **Christophe Séné, Directeur-adjoint de la Médiathèque Françoise-Sagan**



La conception d'un projet d'établissement incluant le numérique dans une grande bibliothèque parisienne repose sur les mêmes principes et enjeux que ceux qui présideraient à la mise en place d'un projet similaire dans une structure plus modeste. Dans cet article, Mona Garreau et Christophe Séné proposent une méthodologie claire et des fiches pratiques pour aider toute bibliothèque, quelle que soit sa taille, à se lancer dans l'aventure du numérique.

La création d'une bibliothèque est un acte culturel et éducatif fort pour une collectivité. Il est donc nécessaire que son projet s'articule finement aux attentes et aux pratiques de la population. Des pratiques qui évoluent et sont de plus en plus en lien avec le numérique. C'est le questionnement sur l'intégration de la démarche numérique au sein du projet que nous nous proposons d'aborder dans ce texte.

### 1. Créer une bibliothèque

L'installation d'une bibliothèque dans l'ancien hôpital Saint-Lazare, dans le 10<sup>ème</sup> arrondissement de Paris, est née de trois facteurs :

- la volonté des élus locaux soucieux de rendre à tous les Parisiens un lieu historique construit au début du 19<sup>ème</sup> siècle et désaffecté depuis plus de quinze ans ;
- la volonté des habitants en quête d'un nouveau lieu culturel et de vie dans le quartier ;
- la menace de crue centennale de la Seine<sup>1</sup> nécessitant le déménagement des collections patrimoniales pour l'enfance et la jeunesse de l'Heure Joyeuse<sup>2</sup> du 5<sup>ème</sup> arrondissement dans des entrepôts de stockage en banlieue parisienne.

En 2003, la direction des affaires culturelles propose de reloger ce fonds de conservation dans l'ancien hôpital au sein d'une bibliothèque de prêt. Un programme principalement tourné vers la jeunesse est alors préparé avec les bibliothécaires, mais reste en suspens.

En 2008, le projet est relancé, la mairie du 10<sup>ème</sup> souhaite désormais une médiathèque généraliste, qui sera une des plus importantes du réseau parisien, tout en conservant l'idée de l'implantation des collections patrimoniales transférées de l'Heure Joyeuse.

Un programme architectural et technique (PAT) est alors rédigé afin de recruter une équipe de maîtrise d'œuvre en charge de la réalisation d'une médiathèque de 4.300 m<sup>2</sup>, contenant à terme 100.000 documents en prêt et plus de 80.000 documents patrimoniaux. Quarante agents sont prévus pour faire fonctionner l'établissement du mardi au dimanche.



Médiathèque Françoise Sagan, 8, rue Léon Schwartzenberg, 75010 Paris

## 2. Concevoir un projet culturel

Le PAT comportait une esquisse de projet déclinant quatre axes de la politique culturelle parisienne de l'époque : la rencontre entre le patrimoine et l'actualité, l'attention portée aux publics jeunes, la médiation renforcée avec les publics éloignés des pratiques culturelles, la présence forte du numérique.

À partir de 2012, il a paru capital de préciser ces axes et de les étoffer dans le cadre de la rédaction d'un projet scientifique, culturel, éducatif et social complet. Ce document doit être considéré comme l'acte fondateur de la bibliothèque puisqu'il en définit les priorités d'actions : il est le socle sur lequel l'équipe de la bibliothèque, la tutelle et l'ensemble des partenaires peuvent collaborer.

Le projet culturel permet de :

- réfléchir sur le positionnement de la bibliothèque en tant qu'équipement culturel ;
- envisager la bibliothèque comme outil de développement culturel d'un territoire ;
- faire entrer la démarche de projet dans les pratiques des bibliothécaires ;
- justifier d'une action cohérente et efficace en direction des publics dans toutes les activités de la bibliothèque ;
- borner les actions et leur donner un ordre de priorité, car tout ne peut pas être fait en même temps ;
- traduire les orientations culturelles en termes spatiaux et fonctionnels.

Il s'agit donc de prendre en compte l'ensemble des collections, services, publics, environnement (politique, culturel, social, géographique), coûts de fonctionnement, personnel, bâtiment(s) existant ou à créer et partenaires. Toutes ces données devant dialoguer entre elles.

Il n'est pas possible de résumer ici le document très dense élaboré pour la médiathèque Françoise-Sagan mais vous trouverez ci-dessous une fiche technique de la méthode utilisée pour le rédiger.

## Fiche : Exemple de méthodologie de rédaction d'un projet culturel

### Les étapes de conception

- bilan de l'existant et diagnostic
- généralités : bilan critique précisant forces, faiblesses, dysfonctionnements ;
- collections (tous supports) : diversité, état, politique documentaire ;
- publics existants : nombre, composition, type de fréquentation (horaires, jours d'ouverture) ;
- personnel : nombre (ETP<sup>3</sup>), fonctions, organigramme ;

- budgets ;
- activités ;
- partenariats engagés (institutions et partenaires).

- phase de réalisation

Sens donné à l'équipement / originalité du projet présenté

- quel est le sens donné à l'établissement dans cet environnement précis, à cette date précise ?
- quelle destination pour les collections rassemblées et les services offerts ?
- affirmer le caractère et l'identité de la bibliothèque, liés à un territoire ou à un service particulier : bibliothèque-crèche, accessibilité des services informatiques...

Analyse de l'environnement et des publics

- cohérence avec la politique générale de la collectivité ;
- connaissance de la population et du niveau de pratique culturelle ;
- offre culturelle et éducative environnante ;
- analyse détaillée des publics : classes d'âge, origine géographique, niveau d'instruction, notamment par le biais des associations, enseignants, travailleurs sociaux, etc.

Choix des activités

- être concret, réaliste et pratique ;
- les objectifs stratégiques sont à décliner en objectifs opérationnels et en actions avec en regard les moyens financiers, humains et techniques précis alloués à la bonne exécution de ces actions ;
- les choix culturels orientent les choix spatiaux, architecturaux et techniques (utilisation ou création de salles, achat de matériels).

- phase de consultation des partenaires

- mobiliser les bons partenaires pour réaliser ou renforcer les actions que l'on souhaite mener ;
- le personnel de l'établissement ;
- les relais locaux, notamment associatifs ;
- les autres établissements culturels, éducatifs et sociaux du territoire ;

- phase de formalisation

Écriture du projet par l'équipe de direction de l'établissement, mais il est important que tout le personnel soit associé à la réflexion et y adhère.

- phase de validation

Par l'autorité de tutelle administrative et / ou politique.

## 3. La place du numérique dans le projet culturel

### Des constats

Il ne convient pas ici de détailler les évolutions profondes des pratiques culturelles des Français en matière d'accès à la culture : de nouvelles façons de lire, de rechercher l'information, de se distraire naissent en lien avec l'Internet au point que les sociologues parlent du développement d'une culture des écrans.

Ces nouvelles pratiques ont un impact sur la fréquentation et les usages des lieux culturels traditionnels. Les bibliothèques connaissent un tassement de leur fréquentation et une modification des comportements des usagers par rapport aux lieux, aux collections, à leurs contenus et aux services. L'immédiateté de la recherche en ligne (effet de Google, de YouTube, des réseaux sociaux, etc.) renforce le souhait d'accéder à des collections multimédias, aux contenus récents, tant en matière d'informations professionnelles que pratiques.

Ces constats ne signent pas l'arrêt de mort des bibliothèques, à la condition qu'elles se repositionnent dans l'univers numérique en s'appuyant sur ce qui est leur mission première : le choix de documents, quel qu'en soit le support, leur organisation et leur communication au public.

## Le projet global de l'établissement

Conçu en 2013, le projet culturel numérique de l'établissement s'appuie sur ces constats et fait le choix d'intégrer très concrètement le numérique comme élément intrinsèque du projet d'établissement. Affaire de toutes les sections, le numérique se décline dans l'ensemble des collections (jeunesse, ado-adultes, musique, cinéma), dans les équipements matériels à tous les étages du bâtiment, dans les outils de médiation culturelle développés par les équipes et les partenaires, mais aussi dans ses outils de communication.

Pour donner quelques exemples d'actions numériques, on peut citer :

- mettre à disposition des tablettes pour donner accès à l'actualité politique, économique et culturelle ;
- organiser des conférences sur le numérique (l'enfant et les écrans, le livre de droits etc.)
- mettre en place des tournois de jeu vidéo ;
- faire entrer le numérique dans la scénographie des expositions ;
- proposer un salon de lecture numérique pour la BD.

Ce projet a dû être modifié en 2014 afin de s'articuler avec le projet numérique du réseau des bibliothèques parisiennes qui ajoute certains services et matériels à ce qui avait été imaginé.

## Fiche : Un projet numérique ambitieux pour la collectivité parisienne

Le réseau de lecture publique parisien comprend plus de 60 établissements en réseau. En 2014, un important crédit d'investissement a été engagé pour développer, sur plusieurs années, un projet de lecture numérique. Il s'articule autour de trois axes :

- 1 150 liseuses en prêt dans l'ensemble des bibliothèques ;
- 260 tablettes à disposition dont 160 pour la jeunesse ;
- la création d'une bibliothèque numérique en ligne proposant des ouvrages libres de droits et sous droits.

Dans cette optique, chaque section jeunesse est dotée de 3 ou 4 tablettes chargées de 8 applications en lien avec la littérature<sup>4</sup>, de cartes prépayées de 15 euros par tablettes pour les acquisitions et de matériels de sécurité. Pour accompagner ce déploiement, des formations ont été dispensées par des bibliothécaires aux 300 bibliothécaires jeunesse pour expliquer les objectifs du projet, apprendre les bases de l'utilisation de ce nouveau média (allumage, chargement d'une application, blocage de la tablette sur une application) et fournir des pistes de médiation.

Le modèle choisi pour les tablettes est celui de l'iPad Air. L'édition numérique pour la jeunesse est riche mais essentiellement disponible sur la boutique en ligne d'Apple, l'App Store. Même si le rapport tend à s'équilibrer avec les tablettes Android, Apple garde quasi le monopole sur le marché des applications jeunesse.

## L'organisation des équipes

La médiation numérique et l'action culturelle et partenariale sont particulièrement identifiées dans l'organigramme. Elles reflètent l'identité de la bibliothèque dans leur approche transversale. Des agents coordonnent ces deux services accompagnés de référents issus des pôles documentaires : jeunesse, patrimoine, ado-adulte, musique et cinéma. Ces référents disposent de fiches de postes qui détaillent leur mission de relais entre leur section et les services transverses.

Concernant la section médiation numérique, chaque référent intervient sur la veille de sites et d'applications, la proposition d'animations, la formation des collègues et la communication. Cette organisation transversale du travail offre deux approches complémentaires portées par différentes sections avec des compétences distinctes. L'équipe numérique apporte d'une part un regard tourné vers l'expérimentation et l'innovation. Cette approche « labo » permet d'envisager le numérique comme un outil de création, de contribution et de partage. L'équipe jeunesse apporte quant à elle une analyse de contenus jeunesse, la connaissance du public et des dispositifs de médiation. Elle appréhende le numérique en lien avec les collections.

## La formation des agents

La formation est un élément essentiel dans ce dispositif. Le réseau propose des cycles de formation et des journées d'études réalisées avec des partenaires tels que [le Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil](#) pour sensibiliser le personnel parisien à la nécessité d'intégrer le numérique dans les bibliothèques et faciliter l'intégration des tablettes dans les pratiques professionnelles. Des ateliers pratiques sur la médiation autour d'applications littéraires ont également été proposés.

En parallèle, l'équipe numérique et les référents jeunesse assurent la formation aux différents outils indispensables pour assurer les ateliers programmés. Des sessions ont ainsi été organisées entre collègues pour apprendre à créer une bande dessinée en ligne, utiliser des applications de montage vidéo ou sensibiliser à certains outils de programmation tels Scratch ou Webmaker.

## 4. Les actions projetées

Une concertation entre les équipes numérique et jeunesse a permis de créer la déclinaison jeunesse du projet culturel numérique de l'établissement et d'en définir les principaux objectifs :

- une programmation partagée et portée par l'ensemble de l'équipe jeunesse grâce à des formations régulières aux différents outils ;
- la création de passerelles entre patrimoine, édition contemporaine et numérique ;
- une intégration des nouveaux médias aux missions traditionnelles des bibliothécaires ;
- une sélection et une valorisation de l'édition numérique jeunesse.

La réflexion sur les contenus est un des enjeux principaux de la médiation numérique en bibliothèque : quelles ressources proposer ? Sur quels supports ? Avec quelle médiation ?

La médiathèque dispose d'une cinquantaine d'ordinateurs en libre accès, de 16 tablettes numériques type iPad Air, d'une trentaine de liseuses Sony et de divers matériels (vidéoprojecteurs, makey-makey, appareil photo, etc.). Une salle est dédiée aux ateliers multimédia avec 8 postes informatiques. Deux types d'ateliers sont envisagés : les ateliers sur les postes multimédia et les animations réalisées à partir des tablettes. Les ressources varient en fonction du support, avec des sites internet d'une part et des applications et e-books d'autre part.



## Les ressources web

Des animations sont prévues dans "l'@telier numérique" tous les mercredis après-midi.

Les sites internet sont pour la plupart gratuits et permettent de développer une programmation ludique et créative. Ils offrent des potentialités plus grandes, en particulier pour les ateliers de création et de programmation.

Quelques exemples d'ateliers prévus dans ce cadre :

Intitulé de l'atelier	Public	Heure
Création d'une bande dessinée	8-12 ans	15:30
Flipbook : création d'une histoire animée	8-12 ans	15:30
* Stage interactif ** créer une histoire animée en vidéo et à la programmation	8-12 ans	5 jours de stages avec des sessions de 2h
Sensibilisation aux usages d'internet	8-12 ans	15:30

Quelques sites retenus :

- [Pixton](#) : site de création de bande dessinée collaboratif partiellement gratuit. Très complet et assez intuitif, il offre de nombreuses possibilités pour comprendre les principaux codes du genre et pour apprendre à formuler des idées concises et raconter une histoire en poursuivant un enchaînement logique. L'atelier est précédé d'une présentation des principaux codes du média accompagnée d'une sélection documentaire. Cet outil peut également être utilisé dans le cadre d'un projet autour de la bande dessinée avec une classe.
- [Benetton Play](#) : très simple d'utilisation, ce site permet de découvrir les bases de l'animation par la succession d'images (stop motion). L'animation est accompagnée d'une sélection de flip-book papier disponible à la médiathèque. Cet atelier permet également de valoriser des livres d'artistes présents dans notre fonds comme Chut ! de Louise-Marie Cumont (édition des Trois Ourses).
- [Scratch](#) : c'est un projet développé par le Massachusetts Institut of Technology pour initier les enfants à la programmation. Il est disponible en ligne gratuitement. Il offre la possibilité de programmer des histoires interactives ou des jeux et de partager ses créations au sein d'une communauté en ligne. Sous la forme d'un stage d'une semaine, les enfants pourront créer un jeu vidéo ou réaliser une animation inspirée d'albums contemporains ou d'illustrations patrimoniales disponibles dans [Gallica](#).
- Sensibiliser le jeune public à une utilisation raisonnée et collaborative du web est une des priorités de la programmation jeunesse. Trois ateliers sur la liberté d'expression sur le web (peut-on tout dire et tout publier ?), la navigation en sécurité et l'analyse de l'information et la partage des connaissances seront proposés. Des ressources comme « [Internet sans craintes](#) » ou « [Wikimini](#) », le wikipédia des enfants, offrent de nombreuses pistes de médiation.

## Sélection et acquisition d'applications et e-books : une nécessité pour valoriser l'édition numérique pour la jeunesse

La production éditoriale française est riche en applications ludiques, créatives et interactives. De nombreux éditeurs traditionnels ou pure-players proposent des applications de qualité, souvent payantes, en lien avec des ouvrages papiers.

Quel que soit le support, le rôle des bibliothécaires est d'assurer une médiation pour découvrir des ressources et du contenu. Le travail de veille et de sélection est le même qu'il s'agisse de livres, de DVD ou d'applications. Le bibliothécaire ou « applithécaire » assure donc un travail de sélection, selon des critères définis, et de valorisation.

Une application est achetée si elle répond à des critères documentaires similaires aux indications traditionnelles : qualité graphique et narrative, complémentarité texte/image, adaptation aux publics cibles, qualité de la bande sonore. S'ajoutent à ces critères l'ergonomie et l'interactivité : les enrichissements et les animations sont-elles pertinentes dans le déroulement de l'histoire ? Les transitions entre les tableaux sont-elles réussies ?

La bibliothèque d'Aulnay-Sous-Bois a mis au point une grille d'analyse très utile qui regroupe l'ensemble des critères à prendre en compte dans l'évaluation d'une application (à consulter sur <http://espacenumeriqueaulnay.blogspot.fr/>).

Une fois ces critères remplis, les acquisitions doivent être pensées en vue d'une médiation. Les tablettes sont réservées aux animations, elles ne sont pas empruntables.

La politique documentaire de la médiathèque est définie à la fois par les orientations données par le réseau et par le programme d'ateliers monté par l'équipe de la bibliothèque.

Un crédit d'acquisition est réservé à l'acquisition d'applications et d'e-books en lien avec la littérature jeunesse : albums enrichis, imagiers, abécédaires, comptines, bandes dessinées et mangas ou applications de création littéraire.

Ces ressources peuvent être utilisées dans le cadre d'une « heure du conte » : découverte d'une application associée à la lecture d'un album suivie d'un temps de manipulation avec 4 enfants par tablette. Elles peuvent aussi être intégrées à des projets mis en place avec des scolaires ou des centres de loisirs.

### **Exemples :**

- Mise en parallèle d'*Un livre* d'Hervé Tullet avec l'application correspondante *Un Jeu*.
- Comparaison des différentes versions de contes et présentation d'applications : Lil red pour le petit chaperon rouge, Pierre et le loup de l'éditeur Camera Lucida.
- Atelier transmédiatique avec une présentation de l'application *Les fantastiques livres volants de Morris Lessmore*, une lecture de l'album et une projection de moyen-métrage.
- Découverte du jeu littéraire du cadavre exquis et exploration de l'application *Dans mon rêve* de Stéphane Kiehl aux éditions E-toiles.

Parallèlement à ces activités de médiation « traditionnelles », des séances de jeux collaboratifs de type « point and click » seront proposées certains mercredis sur le modèle de celles pratiquées à la Petite bibliothèque ronde de Clamart (<http://www.lapetitebibliothequeronde.com/>) dans l'objectif de montrer différentes formes de narration. Les enfants interviennent et progressent dans le déroulement de l'histoire en résolvant des énigmes. Les jeux retenus doivent répondre à certains paramètres : la qualité de l'univers, l'importance de l'histoire et l'opportunité de jouer à plusieurs. La possibilité de créer du lien avec les collections physiques entre également en ligne de compte. Ainsi, un jeu comme *Tengami* propose d'incarner un personnage de samouraï dans le Japon médiéval qui évolue dans un décor de papier mêlant origami et pop-up : une expérience artistique et onirique grâce à la qualité des animations et la poésie de son univers.

Les tablettes offrent enfin la possibilité de mettre en place des activités ludiques et créatives de manière très simple. De nombreuses applications offrent la possibilité de sensibiliser le jeune public au montage vidéo, à la réalité augmentée ou à la création musicale.

La question budgétaire doit être posée. Même si de nombreux sites internet sont gratuits, de précieuses ressources sont disponibles sous abonnements. Afin de réaliser une programmation de qualité et diversifiée, il est nécessaire de créer une ligne budgétaire dédiée aux abonnements numériques. La création d'un budget pour les acquisitions d'applications et d'e-books semble également essentielle afin de soutenir la création éditoriale. Utilisation de cartes prépayées, passation de marchés, chaque collectivité doit trouver la solution qui lui convient le mieux. L'édition numérique jeunesse est un secteur fragile qui peine à s'imposer dans l'univers de masse des applications. Afin de soutenir cette création et de tenter de préserver cette diversité, la Ville de Paris a pris le parti d'acheter une application par tablette et de ne pas utiliser la synchronisation<sup>5</sup>.

## 5. Conclusion

Ces quelques lignes ne donnent qu'un aperçu du projet et des actions prévues au sein de la médiathèque et du réseau parisien. Il a pour ambition de montrer quelques pistes et de faire passer le message que parmi les très nombreux matériels, applications, sites internet et autres outils numériques, chacun peut trouver de quoi construire un projet adapté à son public du moment qu'il aborde les choses avec méthode.

## Notes et références

1. Environ tous les cent ans, la Seine connaît une crue exceptionnelle. Ainsi, en 1910, Paris avait été entièrement inondé, on se déplaçait en barque dans certaines rues, des caves avaient été envahies par les eaux... †
2. La Bibliothèque de l'Heure Joyeuse est l'une des premières bibliothèques jeunesse de France. Lire à ce sujet l'article « [La création de l'Heure Joyeuse et la généralisation d'une belle utopie](#) » de Viviane Ezratty et Hélène Valotteau, BBF n° 1, janvier 2012. †
3. Équivalent temps plein. †
4. [Voir la sélection jeunesse annuelle 2014 des bibliothèques de la Ville de Paris.](#) †
5. Apple permet de synchroniser les achats. Il est donc possible d'acheter une application une fois et de la déployer sur cinq appareils connectés au même compte. †

---

## Pour aller plus loin

- Après une expérience de responsable jeunesse à la bibliothèque de l'Astrolabe à Cergy, **Mona Garreau** intègre le réseau parisien en 2013. Elle est aujourd'hui référente médiation numérique pour la jeunesse à la médiathèque Françoise Sagan. Mona Garreau a par ailleurs participé à la mise en œuvre du projet numérique jeunesse de la Ville de Paris. Elle a travaillé dans ce cadre sur la sélection des contenus et la formation des agents à l'utilisation des tablettes
- Conservateur des bibliothèques, diplômé en histoire, histoire de l'art et muséologie de l'École du Louvre, **Christophe Séné** a occupé différentes fonctions au sein du service du livre et de la lecture du ministère de la Culture et de la Communication de 2005 à 2012, dont celle de chef du bureau de la lecture publique. Il a rejoint la Ville de Paris et l'équipe de préfiguration de la médiathèque du Carré Saint-Lazare en août 2012 en tant qu'adjoint à la directrice. Il a collaboré à plusieurs publications « Architectures de la culture, culture de l'architecture » (Éditions du patrimoine, 2009) ou « Concevoir et construire une bibliothèque, du projet à la réalisation » (Éditions du Moniteur, 2012).

---

## Étiquettes

bibliothèque municipale

numérique

Paris

Projet d'établissement

---