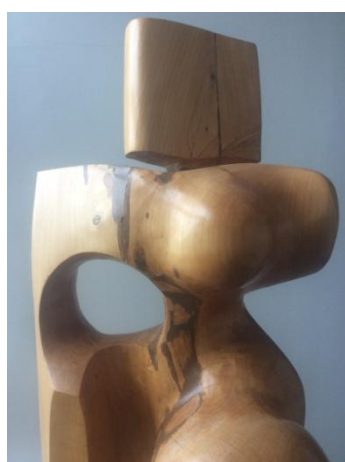


Pierrick GANAVAT

Licence professionnelle
gestion et médiation de
ressources documentaires
Université de Rennes 2



VALORISATION DES RESSOURCES NUMÉRIQUES EN MÉDIATHÈQUE MUNICIPALE



Médiathèque Félix Trochu

5 place de la Gare

56380 GUER

Année universitaire 2016-2017

Tuteur enseignant : Catherine DANIEL

Maître de stage : Françoise LE GUELLEC

Remerciements

Je remercie tout d'abord François Le Guellec, qui m'a accueilli au sein de la médiathèque de Guer et a fait de mon mieux tout au long de mon stage pour m'accompagner et me conseiller.

Mes remerciements également à Catherine Daniel pour son soutien et son implication en toutes circonstances.

Sommaire

Introduction	5
I. Présentation du projet et des lieux	7
1.1. La médiathèque Félix Trochu	7
1.1.1. Présentation générale de la médiathèque et de son environnement	7
1.1.2. Une volonté de transition vers une fonction de “3 ^e lieu”	8
1.2. Aux origines du projet	9
1.2.1 État des lieux de l’environnement numérique de la médiathèque	9
1.2.2. Les pratiques autour du numérique en France	11
1.2.3 Les liseuses et tablettes en médiathèque	14
1.3. Mise en place du projet	17
1.3.1. Détermination des moyens d’actions, pistes envisagées	17
1.3.2. Obstacles et limitations	20
II. Les animations sur tablette	22
2.1 Introduction à l’emploi des tablettes comme support d’animation : pratiques verticales et pratiques participatives	22
2.2. Les animations dans le cadre des Temps d’activité périscolaires (TAP)	24
2.2.1. Présentation des TAP/NAP	24
2.2.2. Animation Noir et blanc	26
2.2.3. Animation autour des cinq sens	27
2.3. Projet d’animation autour de <i>Phallaina</i>	28
2.3.1. Contexte et détail du projet d’animation	28
2.3.2. Obstacles et abandon du projet	29
III. Actions de communication à destination du public	30
3.1. Communication <i>in situ</i> et en ligne	30
3.1.1. État des lieux des éléments de communication	30

3.1.2. Actions de communication au cours du stage : <i>in situ</i> et en ligne	31
3.2. Matérialisation des ressources numériques dans l'espace	33
3.2.1. Intérêt de la matérialisation des ressources et pratiques diverses	33
3.2.2. Réalisation d'un catalogue papier des livres numériques	36
3.2.3. Livrets de présentation pour livres-jeux numériques	37
3.3. Le projet de « Mur du numérique »	39
3.3.1. Concept et mise en place	39
3.3.2. Réception, impact sur le public et préconisations	41
IV. Réalisations en interne	43
4.1. Mise en place d'une politique documentaire pour les applications	43
4.1.1. Intérêt d'une politique documentaire numérique	43
4.1.2. Formaliser et mettre en place une politique documentaire numérique	44
4.2. Mise en place d'une veille sur les applications	47
4.2.1. L'environnement android et la question de la sélection	47
4.2.2. Analyse de <i>Netvibes</i>	50
4.2.3. Le choix de <i>Padlet</i>	52
4.3. La question de l'évaluation des ressources	54
4.3.1. Un questionnaire autour des attentes du public en matière de numérique ?	54
4.3.2. Pistes pour enrichir l'évaluation des ressources	56
Conclusion	57
Bibliographie	59
Annexes	65

Introduction

Qu'appelle-t-on « ressources numériques », en médiathèque municipale ? Selon la structure, la réalité que revêt cette expression va prendre des formes bien différentes. Cela peut recouvrir à la fois une dimension et une perspective purement matérialistes, à travers les outils et les supports utilisés et mis à disposition du public, de la salle informatique aux terminaux mobiles en prêt ou en accès plus ou moins libres. On peut aussi y accoler une dimension plus « dématérialisée » - à cette nuance près que la dématérialisation n'a dans le domaine numérique que le nom puisque tout contenu reste dépendant d'un support - en mettant l'accent sur les contenus accessibles via un réseau numérique. C'est d'ailleurs plus généralement cette définition qui est retenue en bibliothèque, le support demeurant avant tout un médium, un moyen d'accès. Sylvère Mercier, bibliothécaire et auteur du blog « Bibliobsession », relaie ainsi la définition suivante, proposée par l'Association des professionnels de l'information et de la documentation (l'ADBS)¹ :

« Document (données ou logiciels) encodé afin d'être traité par un ordinateur et considéré comme une unité bibliographique. Les ressources électroniques comprennent d'une part des ressources d'information stockées en local, d'autre part celles qui nécessitent l'utilisation d'un périphérique relié directement à l'ordinateur (par exemple, un disque dur, un lecteur de cédérom), et enfin les services en ligne (par exemple, les forums ou les listes de discussions, des sites web). Une ressource électronique peut comporter soit du texte, soit de l'image fixe ou animée, soit du son. Elle peut être aussi multimédia ».

Or sur ce point, l'offre des médiathèques s'est considérablement diversifiée et enrichie en quelques années, bien que de façon très hétérogène, sur le territoire français. Les appareils mobiles ont notamment fait leur apparition, avec les supports dédiés de lecture électronique – maintenant généralement qualifiés sobrement de « liseuses » - et les tablettes multimédias, ajoutant une nouvelle corde à l'arc des potentialités culturelles de nos métiers.

¹ **MERCIER Sylvère**, « Ressources numériques et médiation dans les bibliothèques publiques », *Bibliobsession*, 04/10/2010. [en ligne] : <<http://www.bibliobsession.net/2010/10/04/ressources-numeriques-et-mediation-dans-les-bibliotheques/>>

De nombreuses ressources en ligne sont aussi proposées : autoformation, vidéo et musique à la demande, accès à des versions électroniques de documents anciens... les options diffèrent largement selon les structures et les moyens financiers, techniques et humains à disposition de celles-ci.

Toutes ces opportunités de contenus et de services contribuent certes à faire des médiathèques des espaces qui sont de moins en moins strictement dédiées au livre papier. En même temps, elles amènent des questionnements et des mutations profondes sur la nature et l'avenir de nos métiers. Nous ne sommes plus, loin s'en faut, de simples médiateurs et techniciens du livre, et l'émergence progressive également en lien avec cette diversification de l'offre de ressources et de services de la notion de troisième lieu participe grandement de ces questionnements.

Comme pour la plupart désormais des structures documentaires publiques contemporaines, la médiathèque de Guer a fait en sorte de s'inscrire progressivement dans cette transition. Néanmoins, les ressources numériques dont elles disposent y souffrent encore d'un manque de visibilité, de mise en valeur, et d'une intégration concrète dans le paysage culturel de la structure. Elles manquent aussi d'acceptation, d'appropriation par le public. Dans ce cadre, l'objet du projet dont ce mémoire rend compte était d'entamer une réflexion et un travail de fond sur la valorisation et le développement de ces ressources. Plusieurs axes de travail et actions ont été envisagées pour ce faire. Des animations à partir des tablettes multimédias ont été programmées à destination du public, à la fois afin de tirer parti des contenus et des opportunités d'interaction offertes par ces supports que pour les intégrer au cœur des pratiques de médiation courantes. Des efforts importants ont aussi été portés sur la communication autour de ces ressources, afin de renforcer leur visibilité et leur connaissance par le public. Une réflexion et un travail techniques ont enfin été menés en interne pour renforcer leur intégration en tant qu'outil professionnel et culturel courant au sein de la médiathèque.

I. Présentation du projet et des lieux

1.1. La médiathèque Félix Trochu

1.1.1. Présentation générale de la médiathèque et de son environnement

La médiathèque Félix Trochu est la seule structure documentaire publique au sein de la commune de Guer (département du Morbihan, région Bretagne), qui comptait 6310 habitants au dernier recensement². Plus largement, en tant que telle, elle possède une influence de premier ordre sur son bassin de vie immédiat, la communauté de communes de Guer. La fréquentation est stable : la base de données de lecteurs répertorie un total d'environ 1100 lecteurs inscrits parmi les habitants de Guer, soit environ 17 % de la population. Ce chiffre se situe légèrement au dessus de la moyenne nationale, notamment pour les structures desservant un bassin urbain de cette taille : l'enquête annuelle 2014 du ministère de la culture sur les données d'activité des bibliothèques municipales³ établissait une proportion de lecteurs-emprunteurs d'environ 15 % pour les bibliothèques situées dans un bassin de vie comptant entre 5000 et 19 999 habitants. À l'échelle nationale, ce ratio était de 13 % (on observe cependant globalement que moins le bassin compte d'habitants, plus cette proportion a tendance à augmenter).

Le fonds documentaire de la médiathèque compte environ 39 000 notices actives. Divisé notamment entre ses deux pôles jeunesse et adulte, il comporte des ouvrages documentaires et de fiction, des DVD vidéos, un fonds de CD musicaux, des livres audio ainsi qu'en large vision, et également plusieurs jeux de société non empruntables mais en accès libre. Un certain nombre de supports et ressources numériques sont également mis à disposition, mais nous aborderons ce point plus en détails en section 1.2.1 où sera dressé un état des lieux précis de ce secteur.

² **Institut national de la statistique et des études économiques**, « Comparateur de territoire, commune de Guer (56075), 29/09/2016 » <<https://www.insee.fr/fr/statistiques/1405599?geo=COM-56075>>

³ **Ministère de la culture et de la communication**, « Bibliothèques municipales et intercommunales, données d'activités 2014, synthèse nationale », Observatoire de la lecture publique, Paris, 2016, p. 24

1.1.2. Une volonté de transition vers une fonction de “3^e lieu”

Nommé et théorisé en 1989 par le sociologue Ray Oldenburg dans son livre « *The Great, good place* », la notion de « *third place* », en français « Tiers-lieu ou encore « 3^e lieu » fait référence aux structures, environnements sociaux qui ne correspondent ni au lieu de travail, ni au domicile. À l’époque, ce raisonnement va de pair avec une critique de la désocialisation de la société américaine impactée et marquée par l’individualisation des modes de vie, et défend la nécessité de réintroduire de tels espaces de socialisation. L’expression commence à se répandre dans le milieu des bibliothèques au début des années 2000, par exemple à travers le mémoire d’études de Mathilde Servet en janvier 2009. L’auteure y définit trois caractéristiques principales nécessaires à la caractérisation de la bibliothèque 3^e lieu : « un ancrage physique fort, une vocation sociale affirmée, et une nouvelle approche culturelle. »⁴

En 2013, la médiathèque Félix Trochu commence à réfléchir sur son propre projet de transition vers cette dimension de « 3^e lieu », avec notamment pour ligne de mire les trois ambitions générales suivantes⁵ :

- « Toucher de nouveaux publics (adolescents, adultes en (re)conversion, personnes isolées et peu familières des lieux culturels traditionnels, etc. qui fréquentent peu ou pas la médiathèque actuellement). »
- « Répondre aux nouvelles pratiques culturelles qui se sont développées ces dernières années, dont témoigne l’augmentation du nombre de personnes qui viennent à la médiathèque pour d’autres activités que l’emprunt (lecture de la presse, consultation multimédia, participation aux animations...) et le nombre de personnes utilisant internet et les réseaux sociaux. »
- « Renforcer le rôle de “facilitateur de lien social” (lien réel et/ou virtuel) qu’est la culture en général et la médiathèque en particulier. »

⁴ École nationale supérieure des sciences de l’information et des bibliothèques, « *Bibliothèque troisième lieu* », 26/11/2015. [en ligne] : <<http://www.enssib.fr/le-dictionnaire/bibliotheque-troisieme-lieu>>

⁵ Informations tirées de la note de projet de service « évolution vers une médiathèque 3^e lieu » rédigée en 2013 par la directrice Mme Le Guellec.

Concrètement, le projet prévoit un réaménagement et une réorganisation progressive des espaces dans un esprit de promotion de la convivialité, du lien social, et d'appropriation du lieu par les usagers, une réflexion sur les horaires et l'accessibilité et un investissement important en matériel électronique et numérique. Ce budget prévisionnel sera néanmoins revu à la baisse, avec la révision voire l'abandon de certains postes budgétaires : on renonce notamment à l'acquisition d'une console de jeu et on réhabilite des ordinateurs récupérés auprès des services techniques de la mairie pour aménager l'espace informatique plutôt que d'investir dans du matériel neuf. La médiathèque modernise néanmoins son SIGB, ainsi que sa communication sur les réseaux sociaux avec la mise en place d'une page facebook dès octobre 2013, puis d'un portail Netvibes. Le rôle du numérique dans la réalisation de ce projet de 3^e lieu est alors de donner à la médiathèque un rôle de prescripteur auprès des usagers vers ces outils et ressources, développer la médiation numérique, et améliorer l'accessibilité en réduisant la fracture numérique.

1.2. Aux origines du projet

1.2.1 État des lieux de l'environnement numérique de la médiathèque

Pour son volet numérique, la médiathèque Félix Trochu dispose des matériels et ressources suivantes :

- Cinq postes informatiques fixes, permettant notamment l'accès à internet et l'impression de document sur place, à raison d'une utilisation maximum d'une heure par jour et par personne. Ce parc informatique est constitué essentiellement de postes obsolètes, soumis à de fréquentes pannes. Il souffre également d'un logiciel de restriction d'accès sujet à de récurrentes critiques de la part de la part de ses utilisateurs, notamment en raison de ses dysfonctionnements. La tenue d'un planning d'inscription permet d'évaluer son utilisation, quasi quotidienne malgré ces obstacles.
- Un réseau wifi, accessible sur demande auprès du personnel de la médiathèque qui doit fournir un accès temporaire à l'utilisateur – qui doit par ailleurs être inscrit en tant que lecteur – qui en fait la demande. L'accès est là aussi limité à une heure par jour et par personne.

- Deux liseuses électroniques Kobo, pré-chargées avec une centaine de livres électroniques. La médiathèque ne consacrant pas de budget à l'achat d'ebooks, le choix s'est porté sur les classiques tombés dans le domaine public, dont les versions sont souvent gratuites. Celles-ci sont consultables sur place ou empruntables avec la carte d'abonné. L'analyse des données de circulation du SIGB⁶ montrent qu'elles sortent peu depuis leur acquisition. Elles sont accessibles sur demande auprès du personnel.
- Trois tablettes multimédias Acer Iconia : là encore, la médiathèque ne consacre pas jusque là de budget pour l'acquisition d'applications et fonctionne uniquement sur des ressources gratuites. Elles ne sont pas empruntables mais sont consultables sur place à la demande auprès du personnel, sous réserve de présentation d'une carte d'abonné sur laquelle la tablette est enregistrée le temps de la consultation. L'analyse des données de circulation du SIGB montrent là aussi peu d'attention de la part du public puisque quasiment aucune sortie ne semble avoir été enregistrée depuis leur acquisition. Côté choix de contenu, la sélection qui a été faite s'articule autour de plusieurs thématiques : les applications enrichissant le contenu physique de la médiathèque, (Thorgal, Anuki, Les Chroniques de Melville...), les jeux éducatifs pour enfants, les sites et applications de presse, les applications autour de la culture et de la littérature, et les applications de réseaux sociaux.
- La médiathèque est abonnée depuis fin 2015 à la ressource musicale en ligne 1Dtouch. Il s'agit d'une plate-forme de streaming promouvant entre autres la musique libre de droit et la rémunération équitable des musiciens. Pour son volet musical, elle rassemble à l'heure actuelle plus de 98 000 artistes et d'1 100 000 titres.⁷ Malgré les innovations de ce projet et les actions de médiation menée autour de celui-ci au sein de la médiathèque (borne 1Dtouch accessible pendant un mois au lancement de la ressource, rencontres et concerts...) elle peine à y trouver son public et son avenir y est encore très incertain.

⁶ Nb : Système intégré de gestion de bibliothèque (SIGB)

⁷ **1Dtouch**, « Une plateforme multimédia et équitable » [En ligne] : <<http://1dtouch.com/1d-touch/#streaming-equitable>>

- La médiathèque dispose aussi depuis 2008 d'un blog, qui à l'origine accueillait toute la communication de la médiathèque sur internet. Depuis l'introduction du nouveau SIGB Decalog et de son site internet, le blog partage ce rôle avec celui-ci, ainsi qu'avec la page facebook créée en 2015. Le site internet offre aussi de nouvelles potentialités ; permettant à la médiathèque d'offrir à ses lecteurs un catalogue en ligne OPAC⁸ ainsi qu'un compte personnalisé sur lesquels ils peuvent suivre leurs emprunts, effectuer des réservations et marquer leurs coups de cœur.

1.2.2. Les pratiques autour du numérique en France

Le « numérique » couvre aujourd'hui un très large faisceau, en constante et rapide mutation, de supports, de ressources, de pratiques et de problématiques. Un des éléments les plus révélateurs est le taux d'équipement en matériel informatique et en connexion internet au fil du temps. En 2011, environ 64 % des ménages français disposaient d'une connexion internet à domicile.⁹ En 2015, ce taux avait augmenté jusqu'à 83 % de la population totale.¹⁰ Parmi les personnes disposant d'une connexion internet, 81 % disposaient en 2015 d'une ligne ADSL haut voire très haut débit.¹¹ Le fait de posséder un ordinateur est directement corrélé puisque que 96 % des foyers en possédant un disposent également d'une connexion internet.¹²

Parmi les mutations qui vont de pair avec cette révolution numérique, un élément plus récent est la nomadisation croissante des pratiques numériques. L'amélioration des technologies sans fil et le développement des terminaux mobiles ont contribué à progressivement faire de l'informatique et de l'internet mobiles la norme, alors que ce n'était encore qu'un phénomène isolé lors de l'apparition des « smartphones » et des

⁸ Nb : « *Open Public Access Catalogue* », soit un catalogue en ligne librement accessible par le public

⁹ **GOMBAULT Vincent**, « Deux ménages sur trois disposent d'internet chez eux », *INSEE Première*, Paris, Institut national de la statistique et des études économiques, 2011, p. 2. [en ligne] : <<https://www.insee.fr/fr/statistiques/1281218#titre-bloc-5>>.

¹⁰ **BRICE Julie, CROUTTE Patricia, JAUNEAU-COTTET Pauline, et al.**, « Baromètre du numérique, édition 2015 », Paris, Ministère de l'économie, de l'industrie et du numérique, 2015, p.41

¹¹ *ibid*, p.45

¹² *ibid*, p.45

tablettes multimédias. Par ailleurs, le taux d'équipement en terminaux est en hausse : 58 % des français en 2015 possèdent un smartphone, qui prend la tête des terminaux mobiles les plus largement répandus au sein de la population.¹³ Les tablettes, quant à elles, sont également de plus en plus populaires puisque le taux d'équipement pour ce matériel est en constante augmentation depuis 2011, passant de 4 % cette année là à 35 % en 2015. Elles se répartissent cependant de façon inégale au sein de la population, puisque si 47 % des 25-39 en possèdent une, ce chiffre tombe à 11 % pour les plus de 70 ans. Cette disparité est d'ailleurs à mettre en relation avec l'importante acculturation des pratiques numériques au sein de la population jeune, voire très jeune : c'est par exemple 99 % des 11-17 ans qui utilisent régulièrement internet, pas toujours sous le contrôle direct des parents, y compris chez les très jeunes (20 % des 3-6 ans utilisent internet sans surveillance particulière).¹⁴ De même, on ne trouve de tablette que chez 27 % des personnes non diplômées contre 48 % des personnes ayant fait des études supérieures, ce qui révèle une disparité sociale certaine dans l'accès à cette technologie. Le détail des statistiques réserve tout de même quelques surprises, notamment une progression de 15 points du taux d'équipement pour les 60-69 ans.¹⁵ Si la progression est ainsi inégale selon les classes sociales et les tranches d'âge, elle reste néanmoins constante.

Par ailleurs, la société de suivi des usages digitaux StatCounter¹⁶ établissait en analysant les données de connexion de 2009 à 2016 que l'usage mobile (ordinateurs portables, smartphones, tablettes) d'internet encore ultra-minoritaire en 2009 avait progressivement rogné l'écart au fil des années avec l'usage fixe (ordinateurs de bureau). Au détriment de celui-ci d'ailleurs puisque la connexion mobile l'a finalement dépassé fin 2016¹⁷. On peut avancer l'hypothèse que cette évolution soit en grande partie corrélée à ce boom des

¹³ *ibid*, p.25

¹⁴ **RAYMOND Jean-Luc**, « Tablettes en bibliothèques : Pratiques, équipements et scénarios d'usages », *Netpublic*, 2015, [en ligne] : <<http://www.netpublic.fr/2015/04/tablettes-en-bibliotheques/>>

¹⁵ **BRICE Julie**, *op cit.*, p.37

¹⁶ **AUGER Arnaud**, « Comment le mobile est en train de tuer l'ordinateur de bureau », *L'Atelier*, 24/01/2017 [En ligne]: <http://www.atelier.net/trends/articles/internetmobile-train-de-tuer-ordinateur-de-bureau_444837>

¹⁷ *Cf. figure 1*

nouveaux terminaux mobiles qui ne semble pas s'infléchir avec le temps, alors que les ordinateurs fixes et portables classiques perdent en popularité.

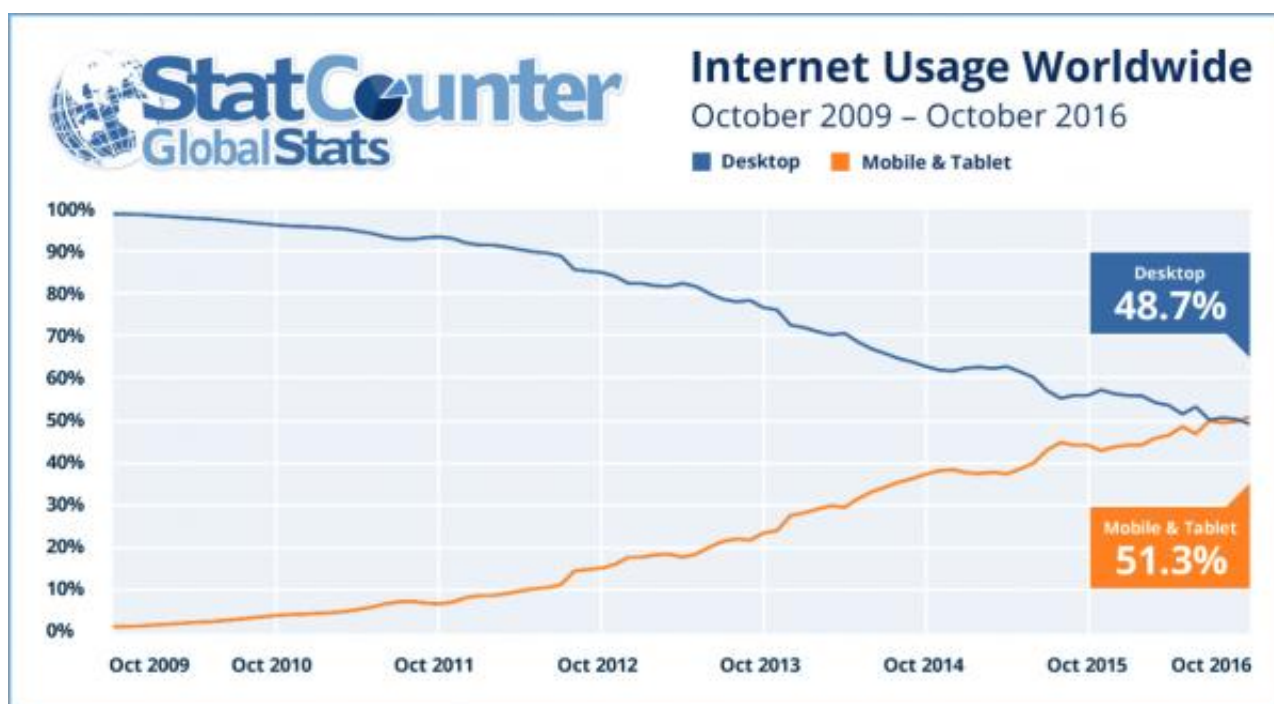


Figure 1 : StatCounter GlobalStats, analyse des connexions à internet fixes/mobiles d'Octobre 2009 à Octobre 2016

Dans ce paysage global, les liseuses restent néanmoins un support relativement en marge, au faible taux de pénétration dans la société. Si en 2014, 15 % des français de plus de 15 ans déclaraient lire occasionnellement ou régulièrement des livres numériques, seuls 25 % de ces lecteurs étaient équipés d'une liseuse, contre 55 % disposant d'une tablette. 72 % de ces lecteurs lisent d'ailleurs plutôt sur cette dernière.¹⁸ Cela peut s'expliquer en partie par la moins grande polyvalence de l'outil : si la liseuse est un support réellement optimisé pour la lecture électronique, offrant un certain confort et des outils bien adaptés à ce type de lecture (autonomie de plusieurs jours à plusieurs semaines sans nécessité de rechargement, capacité de stockage importante, possibilité de régler de la luminosité, la taille des caractères, outils d'annotation et de citation prisés des professionnels), cette hyperspécialisation est aussi ce qui fait sa faiblesse. La tablette offre davantage de

¹⁸ Syndicat national de l'édition, « Numérique », 28/07/2014. [En ligne] : <http://www.sne.fr/enjeux/numerique-2/#>>

fonctionnalités et permet un accès à des ressources, des usages et des médias plus diversifiés. La liseuse a donc tendance à séduire plutôt un public de gros lecteurs et de professionnels pour ses qualités en tant que support de lecture. Il n'en faut pas moins pour que certains observateurs qualifient déjà la liseuse « d'objet du passé », incapable de tenir tête au développement exponentiel de la tablette.¹⁹ Sans aller jusque là, il semble cependant flagrant que la liseuse peine à conquérir de nouveaux publics.

1.2.3 Les liseuses et tablettes en médiathèque

Peut-être justement en raison de cette prédétermination de la liseuse en tant qu'objet spécifiquement dédié à la lecture, les bibliothèques sont nombreuses à en avoir développé précocement l'usage et à en proposer à leur public. Dès 2001, la bibliothèque Landowski à Boulogne-Billancourt travaillait sur un projet de prêt de liseuses, sans pour autant répondre à ce moment-là à une demande spécifique du public.²⁰ De nombreuses médiathèques ont emboîté le pas par la suite, tandis que de nouveaux modèles faisaient leur apparition. Dans l'étude menée par Timothée Heulin, c'est 43 % des médiathèques étudiées et prêtant des terminaux mobiles qui avaient fait le choix dans cette offre de proposer des liseuses.

Le prêt de liseuse n'est cependant pas le seul moyen de consulter des livres électroniques en bibliothèque. La demande des bibliothécaires et les questionnements notamment légaux qui se sont développés autour de la question de prêt de livres numériques ont progressivement mené à l'apparition des projets de plateformes d'emprunts d'ebooks, comme Numilog, Iznéo pour la bande dessinée ou PNB (Prêt numérique en bibliothèque). PNB est actuellement la plate-forme de ce type la plus largement plébiscitée, avec plus de 2000 bibliothèques partenaires,²¹ malgré un coût jugé plutôt prohibitif pour les petites structures. C'est la raison pour laquelle la médiathèque *Félix Trochu* elle-même a préféré en rester au prêt de liseuses pré-chargées avec des livres gratuits. Une infographie de

¹⁹ **LUTAUD Bénédicte**, « Les liseuses, déjà un objet du passé ? », *Ça m'intéresse*, 21/01/2013. [En ligne] : <<http://www.caminteresse.fr/economie-societe/liseuses-kindle-tablettes-numeriques-declin-1159604/>>

²⁰ **HULIN Timothée**, « Terminaux mobiles et bibliothèques : quelles opportunités, quelles perspectives ? », 2013, thèse, Villeurbanne, Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, p.27

²¹ **Syndicat national de l'édition**, « Le prêt de livres numériques en bibliothèques publiques : 130 000 titres accessibles dans 2 000 bibliothèques », 24/02/2017. [En ligne] : <<http://www.sne.fr/communiques/le-pret-de-livres-numeriques-en-bibliotheques-publiques-130-000-titres-accessibles-dans-2-000-bibliotheques/>>

Nicolas Gary (*Actualitté*) avançait le prix moyen par exemplaire numérique de 17.55 €, et proposait l'exercice théorique suivant : si une médiathèque desservant plus de 100 000 habitants voulait pouvoir proposer l'intégralité de ses collections physiques au format numérique en passant par PNB, la somme à investir serait de 9 073 250 €. Pour une médiathèque desservant une population comprise entre 5 000 et 19 999 habitants (le cas de *Félix Trochu* donc), cette somme serait égale à 451 035 €²², sans compter la nécessité de racheter le document une fois passée la date d'expiration, délai qui varie selon la position de l'éditeur. PNB est également critiqué pour ne couvrir qu'une partie de l'offre éditoriale même numérique avec ses 130 000 titres. Cette offre reste néanmoins la solution la plus complète large proposée actuellement aux bibliothèques en termes de service de prêt d'ebooks.²³ Il reste en outre largement soutenu par les éditeurs, notamment par le Syndicat national de l'édition (SNE), qui défend le succès et la variété de l'offre, son efficacité commerciale et technique, et affirme que la plate-forme permet une rémunération équitable des ayants-droits.²⁴ Les libraires indépendants y trouvent aussi leur compte dans la mesure où leurs principaux concurrents que sont Amazon et la FNAC n'y participent pas. Quoi qu'il en soit, la récente décision de la Cour de justice de l'union européenne relative au prêt de livres numériques fin 2016 pourrait entraîner des nouveautés sur la plate-forme, qui jusque là se construisait au gré des négociations entre ayants-droits et bibliothèques, dans un cadre légal encore très flou. Un des aspects principaux de cette jurisprudence est que la version numérique d'un livre est désormais assimilable à une copie papier et que les mêmes lois qui régissent le prêt du livre papier doivent désormais s'appliquer également aux ebooks.²⁵

²² **GARY Nicolas**, « Prêt numérique en bibliothèque : le coût pour les établissements du livre numérique », *Actualitté*, 16/12/2014. [En ligne] : <<https://www.actualitte.com/article/monde-edition/prest-numerique-en-bibliotheque-le-cout-pour-les-etablissements-du-livre-numerique/52947>>

²³ **Réseau Carel**, « Où en est PNB fin 2016 », 01/11/2016. [en ligne] : <<https://www.reseaucarel.org/page/ou-en-est-pnb-fin-2016>>

²⁴ **Syndicat national de l'édition**, op cit.

²⁵ **MAUREL Lionel**, « Décision CJUE sur le prêt numérique en bibliothèque : quel impact en France ? », *Scilex*, 17/11/2016. [En ligne] : <<https://scinfolex.com/2016/11/17/decision-cjue-sur-le-prest-numerique-en-bibliotheque-quel-impact-en-france/>>

Contrairement aux liseuses qui sont volontiers prêtées directement aux lecteurs, les tablettes sont plus volontiers sujettes à des usages de consultation sur place. Les recherches de Timothée Hulin n'ont pas permis de mettre en valeur des pratiques de prêt pour ces appareils, hormis pour trois bibliothèques universitaires.²⁶ En termes de choix de matériel et de marque, les tablettes en bibliothèque se divisent principalement entre les deux principaux concurrents que sont Apple et Android. Les différences sont minimes : elles concernent essentiellement l'ergonomie du support et le choix d'applications offert par le catalogue (plus vaste sur les Ipads d'Apple quand les bibliothèques commençaient à s'en équiper, bien que la tendance se soit inversée depuis). Les tablettes sont de plus en plus appréciées pour leur polyvalence en termes de contenu, mais aussi pour les possibilités qu'elles offrent en tant qu'outil d'animation et de médiation. Parmi les critères incitant les médiathèques à se doter de tablettes et à les mettre en valeur, une dimension plus sociale est également retenue, qui a trait à la mission de service public et de médiation culturelle des bibliothèques : si aujourd'hui la tablette multimédia est loin d'être une nouveauté et que de plus en plus de foyers en possèdent, elle reste un objet relativement coûteux, peu accessible pour les bourses les plus modestes, et leur mise à disposition en bibliothèque est aussi une manière de contribuer à réduire la fracture numérique. Côté conditions d'accès, les choix diffèrent beaucoup en fonction des structures. Comme on l'a pointé plus tôt, le choix de prêt direct reste extrêmement marginal au sein des médiathèques municipales et c'est la consultation sur place qui domine. En revanche, le contenu et l'usage vont orienter le choix de la structure. La consultation contextualisée de contenu lié à un espace particulier, par exemple la presse en ligne au sein d'un espace presse, ou bien les applications interactives pour enfants dans l'espace jeunesse, vont donner lieu à un accès libre directement dans l'espace public, avec antivol. Ceci pose une autre problématique ; est-il bien pertinent de rendre fixe un terminal par nature mobile ? L'accès indirect, sur présentation de la carte de lecteur ou une pièce d'identité, par exemple, permet de laisser au lecteur un usage plus autonome et confortable de l'appareil, et donne la part belle à l'exploration des sélections de contenus... ou en fait un support alternatif d'accès à internet.

²⁶ **HULIN Timothée**, op cit., p. 35

Assez en vogue dans les premiers temps d'introduction des tablettes en bibliothèques, les « salons numériques » rassemblant au même endroit un nombre important de tablettes en accès libre mais captives d'un antivol sont en revanche en passe d'être abandonnés pour leur préférer d'autres usages, plutôt disséminés au sein des différents espaces. Pour Frédéric Souchon, dans son mémoire d'études, ce type de mise en place relevait en effet d'une phase « d'acculturation » du support, destinée à se familiariser avec l'outil. Il postule que cette phase est « sinon achevée, du moins bien avancée », et défend une évolution vers des usages plus contextualisés.²⁷ On peut aussi citer l'exemple de la médiathèque Antoine Chanut à Creil (60) en 2016 ; qui a fait le choix d'attribuer à chaque pôle thématique – espace famille et citoyenneté, jeux, voyages, langues... – une tablette numérique dédiée à présenter les collections correspondantes.²⁸

1.3. Mise en place du projet

1.3.1. Détermination des moyens d'actions, pistes envisagées

Au moment de définir le choix des orientations du projet, il est assez vite apparu qu'il était préférable de concentrer les efforts sur un aspect particulier que de trop les disperser. En l'occurrence, c'est donc sur l'usage des tablettes et la mise en valeur de leur catalogue d'application qui a été principalement retenu, les autres ressources faisant juste l'objet de mise en valeur ponctuelle à partir d'actions de communication.

En effet, malgré les inconvénients techniques et logiciels inhérents à l'espace numérique actuel et à son parc d'ordinateurs pour les raisons citées précédemment, il remplit déjà son rôle. Sa fréquentation reste soutenue et attire un public régulier de personnes ne disposant pas d'un accès à internet. La question de son entretien et de sa remise à niveau doit néanmoins se poser. Une piste envisageable pourrait être le remplacement des postes

²⁷ **SOUCHON Frédéric**, « Faire vivre les ressources numériques dans la bibliothèque physique ». Le cas des bibliothèques universitaires », 2014, thèse, Villeurbanne, Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, p.65

²⁸ **OURY Alexandra**, « Médiathèque Antoine Chanut de Creil : agir au cœur de la cité », *Actualité*, 2016 [En ligne] :
<<https://www.actualitte.com/article/monde-edition/me-diathe-que-antoine-chanut-de-creil-agir-au-c-ur-de-la-cite/68693>>

actuels par des micro-ordinateurs de type *Raspberry Pi*. En effet, ces ordinateurs permettent pour une somme très raisonnable comparé au prix d'un ordinateur de bureau classique d'effectuer les tâches nécessaires à des usages basiques comme la navigation internet ou la bureautique. C'est un cadre différent, mais c'était par exemple le choix qu'avait fait le Centre hospitalier de Montceau-les-Mines, en Haute-Saône, pour son parc informatique professionnel.²⁹ Les avantages sont nombreux : outre le prix modique, (autour de 40 € l'unité contre plusieurs centaines d'euros pour un ordinateur de bureau classique sans même compter le système d'exploitation) il fonctionne majoritairement sous des distributions Linux, qui sont elles aussi gratuites pour nombre d'entre elles, relativement facile à prendre en main et à mettre en place, et qui ont déjà fait la preuve de leur fiabilité. Pour le reste, sa connectique standard ne diffère pas d'un ordinateur classique – Ports USB, Ethernet, HDMI – et est donc compatible avec la grande majorité des périphériques présents sur le marché, y compris ceux que possède déjà la médiathèque. Il consomme aussi beaucoup moins d'énergie (de l'ordre de 2 W contre environ 120 W pour un ordinateur de bureau), ce qui en fait un appareil économique et écologique, et sa puissance de calcul est comparable à celle d'un ordinateur de bureau. Cette piste pourrait donc être sérieusement envisagée dans le cadre d'un éventuel projet de réaménagement de l'espace numérique.

En ce qui concerne 1Dtouch, plusieurs actions de valorisations ont déjà été mises en place par le passé, telles que des concerts à thème autour de la musique libre, la mise en place au début de l'abonnement au service d'une borne numérique prêtée par la Médiathèque départementale du Morbihan, et la communication autour de la ressource sur le web dans le cadre d'évènements musicaux. Néanmoins elle peine à trouver son public et la conservation de cette ressource au sein de l'établissement est aujourd'hui remise en question. Des pistes existent cependant pour la valoriser davantage, notamment à travers la matérialisation dans l'espace. On pourrait l'imaginer par exemple sous forme de jaquettes « fantômes » glissés dans le rayon musique présentant des artistes écoutables via 1Dtouch, ou des petits livrets de sélections musicales thématiques renvoyant vers des « bulles » conçues sur la ressource.

²⁹ **Centre hospitalier de Montceau-les-Mines**, « Fiche presse sur l'opération Framboise », 25/06/2013, pp 2-5. [En ligne] : <http://www.ch-montceau71.fr/wp-content/uploads/2013/09/Fiche_presse.pdf>

Lors du projet décrit ici cependant, les actions entreprises porteront plutôt sur la communication en ligne.

Au sujet des livres électroniques, la médiathèque exclut actuellement l'hypothèse d'un abonnement à PNB, au coût prohibitif pour son budget, et préfère conserver le modèle actuel de prêt de liseuses pré-chargées d'ebooks gratuits. Le manque d'attractivité actuel de la ressource peut être dû simplement à son manque de visibilité, étant donné que la présence de liseuses au sein de l'établissement n'est précisée que sur le catalogue, le site internet et les visuels obsolètes disponibles dans l'espace. Le travail sera surtout mené sur la réactualisation des visuels et des outils de communication, pour re-matérialiser la ressource et améliorer sa visibilité auprès du public.

Une autre ressource, proposée fin 2016 à la médiathèque par son fournisseur de SIGB, Decalog, a aussi fait l'objet d'un questionnaire : il s'agit de *Bibenpoche*. Cette application, utilisable sur smartphone ou tablette permet à l'utilisateur d'accéder à l'OPAC de la médiathèque sous un format optimisé pour l'accès par terminal mobile. Il peut ainsi y effectuer des recherches et vérifier la disponibilité des documents. Il peut également accéder à son compte-lecteur personnel via lequel il peut procéder aux mêmes opérations que sur le site internet : gestion de ses réservations, consultation de ses emprunts en cours, accès à la liste des nouveautés et enregistrement de ses coups de cœur. Des fonctions de partage sur les réseaux sociaux sont également disponibles. Cette application fait sens dans un monde où l'internet mobile est en train de surpasser l'internet de bureau. Une telle ressource possède aussi des applications professionnelles, en diminuant la dépendance des bibliothécaires à l'ordinateur de bureau pour tout ce qui concerne la consultation du catalogue et pouvant éventuellement leur permettre d'être plus mobiles. Néanmoins, cette ressource initialement proposée en accès gratuit pendant une durée initiale de trois mois, puis portée à six mois jusqu'au mois de mars 2016 inclus, n'a pas été retenue. La raison principale en est son coût d'investissement initial assez élevé pour la structure une fois la période d'essai gratuit terminée, et par rapport à la difficulté de la mettre en avant auprès du public, donc compte tenu de son utilité finale réelle.

Un travail de fond sera donc en fin de compte plus particulièrement mené sur l'utilisation et la mise en valeur des trois tablettes multimédias de la médiathèque, selon quatre axes principaux : l'acquisition de nouveautés gratuites, la mise en place d'une procédure de veille et d'acquisition standard pour les applications, le renforcement de la communication et de la matérialisation de la ressource, et la mise en place d'actions de médiation les utilisant comme support. L'idée de mettre en place un « salon numérique » n'a pas été retenue, pour les raisons citées plus tôt et développées par Frédéric Souchon. Par ailleurs, l'installation contextualisée n'est pas envisageable dans le cadre du projet, car nécessite du matériel dont ne dispose pas la médiathèque (antivol ou mobilier sécurisé permettant d'exposer sans risque les tablettes). Cette piste pourra néanmoins être remise en perspective à l'avenir.

1.3.2. Obstacles et limitations

Quelques obstacles ont néanmoins dû être pris en compte, solutionnés ou contournés pour la réalisation des différentes étapes du projet. Un premier, évoqué précédemment, est d'ordre financier. Difficile en effet pour la médiathèque d'une commune de la taille de Guer d'engager des fonds conséquents dans des projets numériques, et des plateformes comme PNB restent hors de prix, à moins peut-être d'engager une démarche de mutualisation avec d'autres structures. L'acquisition de nouvelles ressources, notamment de nouvelles applications, était également complexe dans le cadre du stage même car aucun budget n'était prévu pour cela, et les prochaines échéances budgétaires se trouvaient en dehors des limites de temps du projet. Il était donc plus évident de se rabattre sur des ressources accessibles gratuitement. Cette méthode n'exclue cependant pas la nécessité d'une démarche de curation approfondie puisque beaucoup d'applications proposées gratuitement sur les « stores » le sont dans une version incomplète, en quelque sorte promotionnelle de la version finale du produit complet payant, ou bien sont fournies avec des encarts publicitaires plus ou moins invasifs. Ce manque de moyens concrets est couplé à un contexte politique assez incertain, celui de la fusion de la communauté de communes de Guer avec celles de Malestroit et de La Gacilly. Les conséquences politiques et budgétaires de cette fusion sont encore très floues et rendent malaisée l'installation d'un projet ou même de propositions sur le long terme, d'autant que sa priorité semble être économique et structurelle plutôt que culturelle.

Des obstacles d'ordre plus technique et logistique se posaient également. Nous avons déjà évoqué l'absence parmi le matériel de la médiathèque d'antivols ou de mobilier spécialisé pouvant servir à l'exposition directe des terminaux mobiles dans l'espace et à la contextualisation des applications. Certaines pistes d'animations ont aussi dû être écartées par manque de matériel spécifique. L'une d'entre elles sera d'ailleurs détaillée en partie II de ce dossier. Sur le plan de la communication, si le fait de poster sur le blog et facebook ne coûte rien, la conception de matériel de communication physique était plus complexe. Une fois les visuels conçus, il n'était pas possible d'imprimer en couleur au sein même de la médiathèque, à moins de jouer sur la couleur même du papier. La mairie pouvait éventuellement fournir des impressions couleurs, mais en était frugale. Le problème a été pallié en commandant plutôt ces impressions à l'université de Rennes 2.

Enfin, un obstacle de nature plus structurelle et administrative s'est présenté quand il a été question de définir les cibles du projet ; c'est-à-dire de cerner la nature et les attentes du public. La médiathèque manque d'une part de données statistiques précises sur ses usagers, et la mairie s'oppose à toute enquête d'opinion qui n'ait pas été strictement validée par ses soins. Sur ce point il a donc fallu avancer plus ou moins à l'aveuglette, ou du moins en s'appuyant sur la connaissance par l'équipe en place de son propre terrain, de son public. Un public par ailleurs plutôt rural, composé surtout de familles, d'agriculteurs et de personnes âgées, mais aussi, spécificité due à la proximité de l'école d'officiers de Saint-Cyr Coëtquidan, de familles de militaires, amenant un public comportant beaucoup de mères de famille avec leurs enfants, dont de très jeunes enfants.

II. Les animations sur tablette

La problématique de l'usage des tablettes au sein d'un établissement documentaire ne se limite pas, comme on l'a vu, à la mise à disposition de l'outil dans l'espace et de son usage comme support de médiation vers des ressources numériques. La tablette offre aussi de nombreuses potentialités comme outil d'animation, ou bien comme outil professionnel de service pour les bibliothécaires eux-mêmes.

2.1 Introduction à l'emploi des tablettes comme support d'animation : pratiques verticales et pratiques participatives

En termes de pratiques de médiation « verticale », c'est-à-dire où le bibliothécaire reste entièrement maître de l'animation et de ses différentes étapes, un exemple qui revient souvent est l'animation de type « heure du conte numérique ». Concrètement, il s'agit d'organiser une séance de conte autour d'une application dédiée à adaptée à cela. La version moderne en somme de la séance de conte classique à partir d'un livre papier, l'intérêt étant surtout de rajouter du son et de l'animation et de donner vie différemment au récit que par le seul truchement de la prestation du conteur. De nombreuses applications de ce type existent, qu'elles mettent en scène des classiques ou qu'elles soient des créations entièrement originales des *pure players* (c'est-à-dire des créateurs d'applications dont c'est l'activité principale). Cependant, la nature interactive de certaines de ces applications donne lieu à d'autres possibilités. Les contes à choix et embranchements multiples vont permettre de construire des animations où on pourra impliquer directement le public dans le déroulé de l'animation, en le mettant à contribution pour choisir l'avancement de l'histoire. La médiathèque du Rize, à Villeurbanne (69) est coutumière de ce type d'animation avec ses « jeux qui racontent ». Au cours de celle-ci, c'est tout le groupe qui fait évoluer l'histoire et les personnages en se concertant au fur et à mesure.³⁰ Elle propose d'autres formules, comme les « imalins » qui sont l'occasion de découvrir les applications coups-de-cœur des bibliothécaires.

³⁰ COUPAUD Christophe, « Quand les bibliothécaires se mettent à la tablette », *Bibliothèque(s) : revue de l'Association des bibliothécaires de France*, n°68, 2013, p. 41 [En ligne] : <<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/64499-68-rhone-alpes.pdf#page=42>>

Les applications des tablettes permettent aussi de s'orienter vers des choix d'animations innovantes, où la créativité et la participation de tous peuvent être mises à contribution. Des applications de dessins, de création musicale, d'édition vidéo, ou de création d'animation peuvent être ainsi utilisées pour organiser des ateliers autour d'ateliers créatifs en groupe.

Globalement, les animations sur tablettes visant les enfants trouvent facilement leur public, ceux-ci n'ayant aucune appréhension et étant généralement tout à fait à l'aise pour manipuler celles-ci, à plus forte raison si une dimension ludique leur est proposée. On observe néanmoins une certaine inquiétude des parents à l'idée que l'enfant soit seul avec la tablette, et préfèrent un cadre, plus rassurant, où c'est la bibliothèque qui accompagne celui-ci.³¹ Il peut s'avérer plus difficile en revanche de mobiliser des adultes ou des personnes âgées. Les premiers seront plutôt des curieux isolés. Les personnes âgées préfèrent découvrir le support à travers des ateliers et des séances d'initiation.³² De nombreux exemples d'animation de ce genre ont été répertoriés, et c'est un des choix qui a été fait au cours d'un projet similaire de mise en valeur des ressources numériques dans la médiathèque de Noyal-sur-Vilaine³³. Plusieurs séances successives avaient été organisées, les participants pouvant amener leur propre matériel ou utiliser celui prêté par la médiathèque. La première séance avait pour objectif de présenter le fonctionnement et les mécanismes basiques des appareils, afin de permettre leur prise en main et leur appropriation. Les séances suivantes avaient servi à initier le public aux différents usages possibles des tablettes, y compris en faisant le lien avec des usages informatiques auxquels il pourrait déjà être habitué sur un ordinateur classique. Il s'avère que ce genre d'atelier attire effectivement beaucoup les personnes âgées et répond pleinement à un objectif de réduction de la fracture numérique. Cependant, le cas de la médiathèque de Guer est particulier sur ce point car le Cyberespace intercommunal propose déjà des ateliers de ce type. En organiser aussi pourrait faire entrer la médiathèque en concurrence avec celui-ci, à

³¹ **CHAMPEY Elsa**. « Le numérique et l'enfance ». *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2015, n° 5, [En ligne] : <http://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/le-numerique-et-l-enfance_65377>

³² **COUPAUD Christophe**, *ibid*

³³ **LEMONNIER Manon**, « Mise à disposition de tablettes numériques en médiathèque municipale, réflexion sur le contenu et sur sa valorisation », *Mémoire d'étude*, Rennes, Université de Rennes 2, 2015, p. 53-54

moins de s'assurer de décaler les calendriers. Il semble néanmoins plus pertinent pour la médiathèque de se consacrer à une dimension culturelle, ludique ou pratique des tablettes que sur la dimension strictement didactique ; à moins de s'inscrire dans une démarche partenariale et complémentaire avec le Cyberespace.

2.2. Les animations dans le cadre des Temps d'activité périscolaires (TAP)

2.2.1. Présentation des TAP/NAP

La réforme des rythmes scolaires, instituée par le « décret relatif à l'organisation du temps scolaire dans les écoles maternelles et élémentaires » du 26 janvier 2013, instaure entre autres une demi-journée hebdomadaire de « Temps d'activités périscolaires ». Cette formulation est changée en « nouvelles activités périscolaires » (NAP) en 2016 sans que cela n'affecte le fonctionnement en lui-même. L'objectif affiché est de permettre aux enfants de profiter d'activités de découverte, d'enrichissement culturel. Fin 2016, cette réforme et ces séances avait bien trouvé leurs marques dans le paysage scolaire français. Une enquête publiée par le ministère de l'éducation nationale révélait ainsi que 92 % des communes, totalisant 96 % des élèves, étaient couvertes par ce dispositif. Les activités mises en place sont très diversifiées, allant par exemple de l'aide aux leçons (16 % des communes), à des activités culturelles et artistiques (94 % des communes), des ateliers de lecture et d'écriture (56 %) ou des activités scientifiques et techniques (28 %).³⁴ C'est tout naturellement que les bibliothèques et médiathèques, lieux culturels par définition et déjà accoutumées aux accueils de groupes, y compris d'enfants, trouvent leur place dans ce nouvel écosystème. La médiathèque *Félix Trochu* ne fait pas exception à la règle.

Dans la médiathèque de Guer, donc, des accueils de groupes d'enfants sont organisés dans le cadre des NAP tout au long de l'année scolaire. Une fois par semaine et à raison de cinq à six séances d'affilée, les enfants sont accueillis autour d'un thème central qui sert de ligne conductrice à ces séances, et ont également l'autorisation d'emprunter des documents au fil

³⁴ **Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement de la recherche**, « Des activités périscolaires de qualité pour tous les enfants », 10/06/2016. [En ligne] : <<http://www.education.gouv.fr/cid103212/des-activites-periscolaires-de-qualite-pour-tous-les-enfants.html>>

des sessions. C'est l'occasion d'activités variées, incluant par exemple des séances de conte, des projections vidéo ou des ateliers de dessin. Toutes sont reliées au thème central et permettent d'explorer de façon différente plusieurs aspects de celui-ci. On peut retrouver ce type d'organisation dans de nombreuses médiathèques pratiquant ces accueils dans le cadre des NAP. Les retours d'expérience partagés révèlent la diversité des thèmes abordés comme sur le site NAPenBIB.org, créé par la médiathèque départementale d'Ille-et-Vilaine, qui répertorie de nombreux exemples de sessions NAP mises en œuvre dans les médiathèques municipales.

Les deux animations NAP qui vont d'abord être présentées dans les pages qui vont suivre avaient donc lieu dans ce cadre. À chaque fois, deux groupes d'enfants à la suite avaient été accueillis au cours du créneau. La médiathèque ne disposant que de trois tablettes, chaque groupe avait été scindé en deux sections participant chacun son tour, l'une à l'activité prévue sur tablette, l'autre à celle prévue par une autre bibliothécaire. Le but étant que les tablettes soient manipulées directement par les enfants, cela permettait de ramener le ratio d'enfant par tablette à deux ou trois personnes maximum et s'assurer ainsi que tout le monde puisse participer à l'activité. Une supervision restait néanmoins nécessaire pour assurer la rotation et éviter qu'un enfant ne monopolise trop le matériel.

2.2.2. Animation Noir et blanc



Figure 2 : Mur de photos prises lors de l'animation Noir et Blanc, exposé dans l'espace jeunesse

Cette animation est la première des deux animations sur tablette ayant été mises en place dans le cadre des NAP au cours du projet. Elle s'insère dans le fil de la thématique « Noir et Blanc ». Lors de la séance précédente, les deux groupes accueillis avaient notamment eu l'occasion de découvrir des beaux-livres illustrés de photographies anciennes en noir et blanc. Dans la continuité de cette découverte ; l'animation sur tablettes consistait donc à permettre aux enfants de se prendre en photo dans l'enceinte de la médiathèque, en réglant en « niveaux de gris » l'appareil photo intégré à celles-ci. Tous les espaces pouvaient être mis à profit. Le seul obstacle était d'ordre technique : en effet, l'appareil photo intégré au modèle de tablette choisi par la médiathèque est de piètre qualité à moyenne distance et l'image obtenue est souvent floue. De plus, il est très sensible à la luminosité ambiante, ce qui peut résulter en des clichés trop sombres ou au contraire sous-exposés. Il a donc fallu donner des consignes assez précises en début de séance pour que le résultat soit de qualité. Néanmoins la majorité des enfants accueillis au sein des différents groupes avaient déjà plus ou moins l'habitude d'utiliser des tablettes et ils ont rapidement pris l'outil en main.

À la fin de la séance, les différentes photographies prises par les enfants ont été récupérées, imprimées, et affichées dans l'espace jeunesse jusqu'à la fin de la session NAP en cours pour qu'ils puissent en apprécier le résultat lors de leurs prochaines visites.³⁵.

2.2.3. Animation autour des cinq sens

Seconde des deux animations utilisant les tablettes comme support et ayant été mise en place dans le cadre des NAP durant le projet, elle s'insère dans le fil d'une thématique autour des « 5 sens ». Chaque séance était l'occasion de partir à la découverte d'un sens en particulier. En ce qui concerne l'animation sur tablette, elle a pris place lors de la troisième séance organisée autour du thème de la vue. C'était d'ailleurs l'aspect le plus aisé à développer sur tablette avec l'ouïe et dans une moindre mesure le toucher. Là encore, le but central était de permettre aux enfants de manipuler directement les tablettes plutôt que de les laisser simples spectateurs. Pour servir de fil rouge à ce vaste sujet qu'est le sens de la vue, le thème principal des illusions d'optique avait été retenu. Il n'y avait pas d'application correspondant au thème dans l'applithèque des tablettes, aussi une recherche a-t-elle été menée sur le *playstore* d'Android pour sélectionner les applications les plus à même de répondre à celui-ci. L'application retenue, choisie à la fois pour sa gratuité, sa relative simplicité de prise en main et la présence discrète de publicité suffisamment peu intrusives pour ne pas gêner l'animation, permettait de découvrir plusieurs illusions d'optique jouant sur la persistance rétinienne. Après avoir laissé les enfants expérimenter l'application, le phénomène visuel auquel ils avaient été confrontés leur avait été expliqué, afin d'inscrire l'animation dans une dimension pédagogique. À l'occasion d'une séance ultérieure mais reliée au même thème, les tablettes ont de nouveau servi à un autre membre du personnel pour prendre de nouveau des photos : l'objectif était pour les enfants de photographier leur langue, et sur la photographie ainsi obtenue, une fois imprimée, de colorier les différentes zones de celle correspondant aux sensibilités respectives à tel ou tel goût. Dans les deux cas, la réception et la participation des enfants à ces animations ont été très enthousiastes.

³⁵ Cf. figure 2

2.3. Projet d'animation autour de *Phallaina*

2.3.1. Contexte et détail du projet d'animation

Phallaina est une application narrative de science-fiction dont le format se rapproche de la bande dessinée par son découpage en séquences dessinées et la présence de bulles de dialogue. La navigation s'y effectue en faisant défiler les séquences de gauche à droite, de façon très fluide, d'où sa qualification par le néologisme « bande défilée » dans la communication autour de celle-ci. Le tout est accompagné d'une bande-son immersive contextuelle qui se déclenche selon l'endroit de l'histoire où l'on se situe. Cette application constitue un très bon exemple des potentialités créatives trans-médias, en termes littéraires et artistiques, qu'offre le support tablette. Il semblait intéressant d'organiser une mise en avant spécifique autour de celle-ci, à la fois pour la qualité de l'œuvre en elle-même que pour inciter à la découverte des tablettes de la médiathèque et de ses sélections.

L'animation prévue et proposée était la suivante : il s'agissait de mettre à profit la pièce de projection vidéo, et relier la tablette, avec l'animation chargée, sur un vidéo-projecteur, ainsi qu'à un système de son. Le public n'aurait plus eu qu'à pénétrer dans la salle et faire défiler l'histoire sur la tablette, profitant du grand écran et de l'ambiance sonore, et bénéficier ainsi d'une expérience d'immersion dans l'histoire d'autant plus complète que la pièce peut être plongée entièrement dans le noir. En termes de public, l'histoire vise plutôt un public adolescent ou adulte mais ne comporte aucune scène ou propos susceptible de choquer un jeune public, donc sa diffusion dans l'espace ne nécessitait pas de précaution particulière. D'un point de vue légal il n'y avait pas non plus d'obstacle particulier. L'application est disponible gratuitement sur les *stores*, sa diffusion publique n'est pas dès lors en mesure de spolier les ayants-droits mais contribue au contraire à la faire connaître auprès d'un plus large public.

La mise en place avait été envisagée pour la dernière semaine d'avril, avec une communication un mois en amont par affichage physique dans la médiathèque³⁶, et communication sur le blog et facebook. Un accompagnement actif des usagers pendant la semaine de l'animation aurait permis de drainer davantage de public.

2.3.2. Obstacles et abandon du projet

La condition indispensable pour pouvoir mettre en place cette animation était le fait de disposer d'un vidéo projecteur compatible avec une tablette et/ou d'un adaptateur permettant de les connecter, ainsi que d'une toile de projection. Or la médiathèque n'en possédait pas, et celui qu'aurait éventuellement pu prêter la mairie était trop utilisé pour pouvoir être conservé à la médiathèque toute une semaine. Une autre option étudiée était d'emprunter un tel matériel au Centre de ressources et d'études audiovisuelles (CREA) de Rennes 2, mais celui-ci ne prête pas de matériel pour plus de 48h... et surtout hors du campus. Il était par ailleurs évidemment inenvisageable que la médiathèque acquière elle-même ce matériel. Ce problème est donc resté insolvable et a en grande partie été la cause de l'abandon de ce projet d'animation.

Par ailleurs, la médiathèque avait des craintes liées au public lui-même, ou plus exactement à l'assurance de son intérêt et de sa fréquentation. Il ne montre de fait qu'un intérêt très distant au numérique, en tout cas au sein de l'établissement ; et il a été considéré de ce point de vue qu'un tel projet d'animation risquait de n'attirer personne. Il a donc plutôt été conseillé, en termes d'animations sur tablette, de se rabattre sur des activités dans le cadre des NAP, qui permettent de s'assurer de la présence d'un public puisque celui-ci sera présent quoi qu'il advienne.

³⁶ Cf. annexe 6 et 7

III. Actions de communication à destination du public

3.1. Communication *in situ* et en ligne

3.1.1. État des lieux des éléments de communication

La communication virtuelle de *Félix Trochu* est assez active. Elle passe essentiellement par le blog, qui centralise beaucoup d'informations : coups de cœur des bibliothécaires, animations et événements à venir et toute l'actualité de la médiathèque. La plate-forme hébergeant le blog permet de republier automatiquement chaque billet sur une page facebook. C'est d'ailleurs le principal usage de celle de la médiathèque. Le site internet, lié au SIGB, mêle des informations pratiques plus « froides » (horaires d'ouverture, informations générales sur le fonctionnement de la médiathèque) et le planning des animations tout au long de l'année. Il permet également de se tenir au courant des nouveautés du catalogue, dont les données sont automatiquement transmises et actualisées par le SIGB. Concernant les ressources numériques de la médiathèque, l'entête du site internet présente leur existence en quelques lignes intégrant des liens vers la liste des livres numériques pour les liseuses, le catalogue des applications (réalisé au cours du stage, ce qui sera abordé plus loin dans ce dossier) pour les tablettes et vers le site d'1Dtouch.

Dans les locaux mêmes, la communication sur l'actualité de la médiathèque ou des environs passe essentiellement par des affiches papier, conçues sur place ou données par des organismes extérieurs souhaitant communiquer sur leurs propres événements culturels. Celles-ci sont disposées surtout au dessus des banques de prêt, sur la porte d'entrée et sur des panneaux d'affichage. Dans le détail et concernant les seules ressources et services numériques, la possibilité de se connecter au réseau wifi pour commencer est



Figure 3 : ancien flyer servant à présenter les services et ressources numériques de la médiathèque

signalée par plusieurs affiches dans l'espace. Il pourrait être intéressant d'en placer une sur la porte d'entrée, ce qui est

la norme dans la plupart des bâtiments proposant du wifi gratuit et n'est pas le cas à l'heure actuelle dans la médiathèque. Par ailleurs, un visuel³⁷ est présent sous forme surtout de flyer, sur des présentoirs placés dans les différents espaces d'affichage à l'intérieur de la médiathèque, signalant les différentes ressources et services proposées dans la médiathèque. Celui-ci aura été repensé au cours du projet, comme nous le verrons dans la section suivante.

3.1.2. Actions de communication au cours du stage : *in situ* et en ligne

L'ancien flyer présentant dans l'espace les services et ressources numériques de la médiathèque avait plusieurs défauts. Tout d'abord il était obsolète : il faisait référence à leur inauguration donc à une échelle de temps temporaire et révolue. Il semblait nécessaire de créer un visuel plus intemporel. Ensuite, la formulation « Tablettes, liseuses, streaming musical : des offres numériques à découvrir à la médiathèque » employée était trop peu précise. Elle ne donnait aucune information sur la nature et la destination précises de chacun des items mentionnés.

En tenant compte de ces observations, deux visuels différents ont été conçus dans le but de remplacer ce flyer. Ils ont été réalisés et imprimés au format affiche A4, mais les choix de mise en page font qu'ils peuvent être facilement réimprimés au format flyer si nécessaire. Une affiche pour les liseuses³⁸ décrit donc plus précisément le contenu de celles-ci, avec quelques exemples. On y fait aussi mention du fait qu'elles sont empruntables pour les abonnés de la médiathèque, et un QR code relié à la liste complète de ces œuvres disponible sur l'OPAC est également inséré dans le visuel, avec une invitation à le scanner. Une deuxième affiche³⁹ a été réalisée pour les tablettes, présentant l'existence sur celles-ci d'une sélection d'applications proposée par la structure. L'ensemble est composé de façon à rappeler inconsciemment les alignements d'icônes alignées qu'on découvre sur la page d'accueil d'une tablette. Une mention invitant les abonnés à se rapprocher du personnel pour consulter cette sélection complète le visuel.

³⁷ Cf. figure 3

³⁸ Cf. annexe 1

³⁹ Cf. annexe 2

Aucune affiche n'a été réalisée pour 1Dtouch, car le site-lui-même met déjà du matériel de communication de très bonne facture à disposition : les affiches qu'il propose ont le mérite d'être à la fois esthétiques et synthétiques⁴⁰. Il s'est donc surtout agi de se procurer ces affiches et de les placer à des emplacements stratégiques dans l'espace.

En ce qui concerne la communication sur le net, *Félix Trochu* n'a pas de référent ou de responsable spécialisé : chaque membre du personnel utilise le blog et la page facebook pour communiquer en direction du public en fonction des informations à transmettre dans le cadre de son travail. Le stage n'a pas fait exception à la règle et a été l'occasion de la publication de plusieurs articles sur le blog (republiés automatiquement sur facebook). Le cadre du festival Zef et Mer, un festival breton de musique actuelle locale dont une partie des concerts programmés avaient lieu dans l'enceinte même de la médiathèque, a été l'occasion de mettre cela en pratique. Une « bulle » a été créée sur 1Dtouch à cette occasion, à partir des artistes présents lors du festival qui ont pu être trouvés sur la plateforme. Mais surtout, au cours des concerts qui ont eu lieu à l'intérieur des murs, des prises de vue ont été effectuées – au moyen de l'Ipad fourni par l'université – et avec l'accord et le droit de regard des artistes sur l'édition finale, publiées sur une chaîne youtube créée pour cela. Un article-bilan a été publié après le festival pour revenir sur l'évènement, ainsi que pour présenter la chaîne youtube en question et diffuser plus largement les vidéos. Cette nouvelle chaîne pourrait progressivement pour la médiathèque devenir un outil de communication et de médiation à part entière. Les seules conditions à son développement sont d'avoir une vision claire de son utilité et surtout de l'alimenter régulièrement. Cela peut se faire par exemple en publiant des vidéos chaque fois qu'un évènement a lieu dans les murs de la médiathèque, ou bien en constituant des playlists musicales. Une autre piste potentiellement intéressante serait d'y diffuser des « coups de cœur » vidéos réguliers à l'instar des chaînes amateurs produisant leurs propres critiques de livres qui existent déjà, ou bien en alimentant des playlists à partir de celles-ci. La chaîne youtube musicale de la Médiathèque de la Loire, à Saint-Denis-en-Val (45) est un bon exemple de ce qu'on peut

⁴⁰ Cf. annexes 4 et 5

réaliser avec cet outil de communication.⁴¹ Elle intègre des playlists musicales réalisées par le personnel, des stagiaires, voire proposées par des usagers qui sont invités à créer les leurs, ainsi que des coups de cœurs musicaux.

Deux autres articles ont été publiés. L'un d'entre eux servait à faire la promotion de « Ziklibrenbib », un évènement à l'échelle nationale qui sert à faire la promotion de la musique libre et de sa diffusion en bibliothèque. Il est notamment l'occasion de faire découvrir au public une sélection de plusieurs pistes choisies par les bibliothécaires, pour lesquels les visiteurs peuvent ensuite voter jusqu'à une date limite à laquelle est annoncé le vainqueur. Un autre article a permis de présenter de nouvelles acquisitions numériques sur les tablettes ; à savoir des applications de livres-jeux, sur lesquelles nous allons revenir.

3.2. Matérialisation des ressources numériques dans l'espace

3.2.1. Intérêt de la matérialisation des ressources et pratiques diverses

Les ressources numériques sont souvent qualifiées « d'immatérielles » – bien que systématiquement reliées à un support physique – et de ce fait sont à l'origine invisible pour le public, quand même elles sont signalées sur le catalogue. Une première façon de signaler leur existence peut être via des affiches, comme cela a été développé dans le point précédent. Une autre peut être de re-matérialiser les ressources en question par différents stratagèmes. Les astuces sont multiples, et dépendent de la nature de la ressource et des choix de la structure, ainsi que des moyens de cette dernière.

Une foule d'exemples de signalisations mobiles ou fixes ont été expérimentés dans différentes bibliothèques. On peut citer entre autres la fabrication de livres-fantômes, de livrets de présentation ou de flyers qui signalent directement les livres numériques disponibles : c'est un choix notamment pertinent pour matérialiser la présence de ceux-ci sur un portail en ligne d'emprunt d'ebooks. Ils peuvent être ensuite disséminés dans l'espace, soit intégrés dans les rayons, soit dans un espace dédié, pour attirer le regard de

⁴¹ **Médiathèque de la Loire**, « Découvrez notre site internet et notre chaîne musicale youtube », Saint-Denis-en Val, pp-5-6, [En ligne] : <http://www.mediathequesaintdeniserval.net/index/index/id_profil/16>

l'utilisateur. L'utilisation des QR codes dans ce cadre devient très populaire : ceux-ci permettent en effet à l'utilisateur muni d'un smartphone de les scanner pour accéder directement au lien de la ressource. Le fait que cette technologie ait été développée dès l'origine dans les années 90 sous licence libre permet une appropriation rapide et gratuite de son usage.⁴² Frédéric Souchon cite plusieurs exemples de ce type dans son mémoire sur la valorisation des ressources numériques en bibliothèque universitaire. Il présente ainsi le choix par la bibliothèque de Sacramento en Californie de créer des « fantômes » d'ebooks⁴³ insérés directement dans les rayonnages.⁴⁴ Il adresse néanmoins un avertissement contre le manque d'assise de ce genre de support, risquant de nécessiter de fréquentes manipulations pour les remettre en rayon. On peut ajouter à cette critique la fragilité éventuelle d'un tel dispositif, mais cela reste une méthode facile à mettre en œuvre et facilement adaptable à différents types de ressources.



Figure 4 : "ebooks fantômes", Sacramento, Floride. Photo : Mélissa Marin, 2013.

⁴² **MERCIER Sylvère**, « Matérialiser les ressources numériques : retours d'expériences », *Bibliobsession*, 22/04/2014. [En ligne] : <http://www.bibliobsession.net/2014/04/22/materialiser-les-ressources-numeriques-retours-dexperiences/>

⁴³ Cf. figure 4

⁴⁴ **SOUCHON Frédéric**, « Faire vivre les ressources numériques dans la bibliothèque physique. Le cas des bibliothèques universitaires », 2014, thèse, Villeurbanne, Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, p. 54. [En ligne] : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/64182-faire-vivre-les-ressources-numeriques-dans-la-bibliotheque-physique-le-cas-des-bibliotheques-universitaires.pdf>

il cite aussi l'initiative de la Bibliothèque universitaire du Havre⁴⁵, qui avait mis en place une « table de valorisation thématique » sur laquelle les ebooks étaient matérialisés par des cubes fabriqués à la main. Là encore, ce type de dispositif est facilement adaptable à différents types de ressources et peut présenter l'intérêt de susciter la curiosité des lecteurs par leur forme inhabituelle.⁴⁶



Figure 5 : cubes de valorisation à la BU du Havre. Photo : Frédéric Souchon, 2014

À Guer, il pourrait être intéressant également pour les ouvrages papier disposant d'un enrichissement numérique, notamment d'une application donnant une autre dimension au livre, (réalité augmentée, interviews, aventures animées, etc.) de signaler systématiquement celui-ci. Cela pourrait se faire par exemple en créant un visuel à coller sur la couverture ou bien un marque-page invitant à découvrir aussi l'application.

La mise en place de table thématique ou d'espace d'affichage permet de centraliser et de matérialiser l'ensemble des ressources numériques, de les rendre tout particulièrement

⁴⁵ *Ibid*, p. 57

⁴⁶ *Cf. figure 5*

visibles en tant que telles. Un choix similaire a été expérimenté au cours du projet avec le « mur du numérique » dont il sera question plus loin.

Enfin, les « bornes » sont un moyen à la fois de mise en valeur et de matérialisation très populaire des ressources numériques. Conçues à partir de matériel informatique de base (une tablette, un ordinateur simple...), elles permettent de les présenter voire d'y donner directement accès. C'est tout particulièrement pertinent dans le cadre d'une ressource comme 1Dtouch, où une telle borne pourvue d'un casque permet à l'utilisateur de la découvrir directement sur place. Néanmoins, cela n'évacue pas la problématique et la responsabilité de la médiation vers celle-ci. Donner accès à une ressource ne garantit jamais que le public sera assez curieux pour aller la découvrir de lui-même, et même un dispositif de ce type nécessite un accompagnement actif des professionnels pour l'inviter à s'y intéresser. Cependant, ce type de matérialisation facilite *de facto* cet accompagnement grâce à cette matérialisation concrète.

3.2.2. Réalisation d'un catalogue papier des livres numériques

Avant le démarrage du stage, les livres numériques consultables sur les liseuses de la médiathèque étaient catalogués et la liste en était visible sur l'OPAC par une simple recherche ou par le lien intégré à la page d'accueil du site internet. En revanche, le contenu des liseuses manque de matérialisation et c'est pourquoi un projet de catalogue papier consultable sur place a été mis sur pied. Sa réalisation a été des plus simples : récupérer la liste alphabétique complète des notices cataloguées, les mettre en page, réaliser une couverture, faire imprimer et relier le tout. L'objet final a été mis à disposition dans l'espace roman, sur une des tables servant habituellement à la communication et à la mise en valeur d'ouvrages.⁴⁷

⁴⁷ Cf. figure 6



Figure 6 : page de couverture et première page du catalogue d'ebooks

3.2.3. Livrets de présentation pour livres-jeux numériques

Une veille a été mise en place au cours du stage sur différents supports et sources à propos des applications utilisables en bibliothèques. Un éditeur d'applications innovantes, *Adrenalivres*, avait ainsi été découvert. Ces applications recyclent et réactualisent le concept des « livres dont vous êtes le héros » ou « livres-jeux », très populaires dans les années 60-70 et tombés en désuétude depuis, bien que n'ayant jamais totalement disparu. Or, les tablettes multimédia constituent un excellent support pour relancer ce type de littérature. Elles s'y révèlent en effet particulièrement adaptées car elles permettent de réduire la navigation dans l'ouvrage à un tapotement, là où les livres papiers de ce type nécessitaient de nombreux et laborieux allers-retours entre les différentes pages. Elles permettent aussi éventuellement d'ajouter une dimension « réalité augmentée » à l'histoire », comme l'a fait l'éditeur *Via Fabula*. Le contexte et le déroulement des histoires déroulées dans les applications de cet éditeur peuvent en effet varier selon le moment de la journée ou la météo.

Une expérimentation a donc été menée sur les ouvrages *d'Adréna*livres. En effet, certains d'entre eux étaient accessibles gratuitement, d'autres ont pu être acquis grâce à une campagne de promotion de l'éditeur qui proposait temporairement un accès gratuit à une grande partie de son catalogue – sans que l'acquisition d'un titre dans ce cadre ne soit chrono-dégradable, ce qui était un avantage non-négligeable. Les applications ont été cataloguées et ainsi rendue visible à l'OPAC, mais il fallait également réfléchir à une façon de les matérialiser concrètement. Dans ce but, de petits livrets de présentation, sous forme de feuillets volants de trois pages (plus le verso), ont été réalisés⁴⁸. La première page reprenait le visuel principal de l'application, en guise de couverture. La seconde page présentait le synopsis de l'histoire, la troisième expliquait le concept de livre-jeu, présentait l'éditeur et donnait une indication sur l'âge du public-cible. L'idée générale était de proposer un objet reprenant les codes du livre-papier pour pouvoir être facilement mis en valeur dans l'espace de la médiathèque, que ce soit en étant placé sur des présentoirs dans les rayonnages ou sur des tables thématiques. Il restait à contourner l'obstacle technique lié à l'absence d'imprimante couleur, qui risquait de limiter l'expressivité visuelle de ces créations à un sobre noir-et-blanc (et potentiellement beaucoup de travail de retouche pour que les illustrations restent esthétiques sous cette forme). L'astuce a consisté en un jeu sur la couleur du papier lui-même, en restant cohérent quand c'était possible avec l'apparence générale du visuel original. Ces livrets ont ainsi été exposés après leur création et leur impression sur une table thématique dans l'espace romans adultes⁴⁹, mais il pourrait être pertinent à l'avenir de les disséminer dans les différents espaces de la médiathèque en tenant compte du thème et du public-cible potentiel de chaque application.

⁴⁸ Cf. annexe 6

⁴⁹ Cf. figure 7



Figure 7 : exposition des livrets de présentation des livres-jeux numériques, avec la fiche explicative au milieu

3.3. Le projet de « Mur du numérique »

3.3.1. Concept et mise en place

L'idée de « Mur du numérique » fait écho à la notion d'espace de valorisation thématique pour rassembler en un même point toutes les informations et les moyens de mise en valeur relatif à un fonds thématique, une collection ou des ressources spécifiques. Ici, il s'agissait donc de créer un espace temporaire d'affichage et d'exposition pour présenter les différentes ressources et matériels numériques proposés par la médiathèque.⁵⁰

⁵⁰ Cf figures 8 et 9



Figure 8 : Mur du numérique ; panneau d'affichage et vitrine



Figure 9 : "Lis tes classiques". L'affiche à droite en explique le fonctionnement (Cf annexe)

La mise en place de ce « mur du numérique » s’est concrétisée de la manière suivante :

- une vitrine contenant les liseuses et tablettes, avec les affiches respectives présentant celles-ci réalisées au cours du stage.
- Un double panneau d’affichage, reprenant tous les visuels présentant tablettes, liseuses, 1Dtouch, et une double-page de présentation de la présence en ligne de la médiathèque : site internet, page facebook et blog.⁵¹
- Une sélection thématique faite dans le fonds documentaire papier jeunesse et adulte, et disséminés sur présentoir parmi visuels sur les panneaux d’affichage. Cette sélection était d’abord un stratagème pour attirer et transférer au numérique la curiosité d’un public plus naturellement attiré vers le seul livre papier. Mais c’était aussi un moyen de légitimer la présence des ressources numériques au sein de la médiathèque en les mettant physiquement en scène aux côtés du livre papier, encore souvent considéré comme le média légitime de référence au sein des médiathèques.
- Une impression en grand format du panneau « lis tes classiques », accompagné d’une affiche explicative à destination du public⁵². Ce panneau est une création des éditions *Parallèles* et se présente sous la forme d’une affiche de 90x207 centimètres représentant la photographie d’une bibliothèque remplie de livres. À chaque titre est associé un QR code, qui peut être flashé par le propriétaire d’un smartphone. Cela permet de lancer le téléchargement d’une copie de l’ouvrage dont le titre était indiqué sur la tranche de la couverture sur laquelle se situait le QR code. Les ouvrages ainsi obtenus correspondent à des titres tombés dans le domaine public, donc pouvant être diffusés gratuitement.

3.3.2. Réception, impact sur le public et préconisations

La durée d’exposition de ce dispositif était somme toute très courte : deux semaines au total. Cela s’explique par l’échéance de nouveaux événements, notamment « Zikilibrenbib »

⁵¹ Cf. annexe 7

⁵² Cf figure 9 et annexe 8

dont nous parlions plus tôt, qui nécessitait de disposer à nouveau de l'espace d'affichage utilisé. Cette durée n'aura donc pas vraiment permis de rendre compte de son efficacité en termes d'atteinte du public et de mise en valeur des ressources numériques. Il pourrait être intéressant d'offrir une présence permanente à certains des éléments mis en place afin de pérenniser leur visibilité et leur matérialisation. Il pourrait être tout de même souhaitable de faire des « focus » similaires réguliers pour raviver la curiosité du public pour les ressources numériques de la médiathèque.

Certains éléments en revanche ne sont pas nécessairement pertinents sous cette forme. C'est le cas par exemple de la vitrine contenant tablettes et liseuses. En effet, si elle permet de rendre directement visible aux yeux du public un matériel qui d'ordinaire est invisible et accessible uniquement sur demande auprès du personnel, elle le prive totalement de toute interaction avec lui. Une telle sanctuarisation semble devoir être évitée à tout prix si l'objectif est bien d'amener le public à s'approprier l'usage du matériel et découvrir les sélections, mais il était difficile de faire un autre choix en l'absence de matériel de sécurisation permettant un accès direct.

IV. Réalisations en interne

4.1. Mise en place d'une politique documentaire pour les applications

4.1.1. Intérêt d'une politique documentaire numérique

Le marché des applications mobiles s'est développé pour devenir un écosystème économique à part entière, malgré les limitations techniques et idéologiques inhérentes à la dichotomie entre les deux acteurs principaux du marché des environnements numériques mobiles que sont Apple et Android. Le fait est que si le catalogue du premier a longtemps été plus large et plus diversifié que le second, il est aujourd'hui rare qu'une application grand public soit exclusive à un environnement particulier. Les multiples modèles de diffusion et d'accès composent un spectre allant d'applications entièrement gratuites mais souffrant parfois de publicité invasive à d'autres qui sont payantes dès l'achat. Dans l'intervalle, on trouve également beaucoup de modèles mixtes où seul l'accès à une partie du contenu ou des services est gratuit. Dans ce dernier cas, le fait de ne pas disposer de la totalité de l'application sera plus ou moins handicapant. Les applications à visée professionnelle, par exemple en lien avec la bureautique, le travail en équipe ou la veille documentaire sont tout particulièrement l'objet de ce genre de dispositif. Les éditeurs essaient dans ces cas de cibler une clientèle de professionnels pour lesquels ces outils peuvent s'avérer vitaux et qui sont donc prêts à y mettre le prix, qui peut alors facilement atteindre des fourchettes de plusieurs dizaines d'euros à l'achat ou par abonnement.

Les applications davantage axées sur le loisir ou la culture ciblent un public plus privé, et les fourchettes de prix sont plus raisonnables, en moyenne autour de 4-5 €, avec des écarts pouvant aller de moins d'un euro à une dizaine. C'est surtout ce genre de contenu qui nous intéresse ici. Les applications à visée professionnelle peuvent éventuellement trouver leur intérêt dans une structure ou un réseau documentaire de grande taille, mais sont hors-sujet dans le cadre de la mise à disposition de tablettes numériques à destination d'un public de médiathèque municipale. Ce sont en effet les applications à visée ludique, culturelle ou éventuellement documentaires qui vont s'avérer être les plus pertinentes à proposer dans ce cadre.

Cependant, cela nécessite une réflexion sur les contenus proposés, qui doivent s'inscrire dans le cadre d'une politique documentaire numérique formelle. Cela permet en effet d'orienter rationnellement le choix des contenus, systématiser leur sélection et leur valorisation, et passe également par la nécessité de mettre en place des outils d'évaluation. Ces réflexions ne sont pas nouvelles en bibliothèque. Elles ont amené l'émergence du terme d'applithèque, voire d'applithécaire. Ces deux néologismes désignent respectivement : la collection d'applications en elle-même, qui doit désormais être considérée et traitée comme un fonds documentaire à part entière, et le professionnel de la documentation chargé de traiter ce fonds, équipé des connaissances et des outils nécessaires à cette tâche.

Pour Thomas Fourmeux, assistant spécialisé multimédia et auteur du blog *Biblio Numericus*, l'évolution technologique qui rend nécessaire cette adaptation n'est pas pour autant une révolution qui modifierait profondément le métier de bibliothécaire. Il la considère plutôt comme une évolution, un élargissement de son champ de compétences. Les dimensions traditionnelles de ce métier que sont la connaissance de l'offre, de son public, la veille et la curation sur cette offre, la sélection, la constitution de collections et leur mise à disposition du public peuvent tout à fait être portées à l'environnement numérique. Fondamentalement, seul le support change⁵³. Il est ainsi nécessaire de traiter l'application comme un document à part entière, de la même façon qu'ont progressivement été intégrés aux médiathèques supports musicaux, vidéos, jeux de société, voire jeux-vidéos. Cependant, ces concepts restent encore au stade d'expérimentations et doivent encore être intégrés et formalisés dans les pratiques bibliothéconomiques.

4.1.2. Formaliser et mettre en place une politique documentaire numérique

La gestion de l'applithèque sur les tablettes de *Félix Trochu* s'est faite jusque là de façon plutôt empirique, en fonction du temps que le personnel pouvait trouver à y consacrer et en tenant compte d'un intérêt perçu comme étant très limité de la part du public. L'acquisition

⁵³ **FOURMEUX Thomas**, « Quand le bibliothécaire devient applithécaire », *Biblio Numericus*, 2013. [En ligne] : <<http://biblionumericus.fr/2013/04/22/quand-le-bibliothecaire-devient-applithecaire/>>

de tablettes était prévue dans le projet de transition vers la médiathèque 3^e lieu de 2013. À ce compte, elles avaient pour but à l'origine de donner accès au public à un matériel encore en phase d'acculturation, à lui permettre de se familiariser avec l'outil et ses usages, de la façon la plus large possible. Une partie de la sélection a donc été constituée en partant de ce principe. L'applithèque ainsi constituée comprend de ce fait des contenus très diversifiés : presse en ligne, littérature (Gallica, Poésie française), jeux éducatifs pour enfants, réseaux sociaux, et également quelques contenus spécifiques servant d'enrichissement à des livres papiers (Thorgal, Melville, Anuki). Par ailleurs, si les tablettes sont enregistrées au catalogue en tant qu'objets physiques, les applications quant à elles ne sont pas cataloguées et donc invisibles. Il apparaissait donc nécessaire, dans un premier temps, de réfléchir à la destination et l'usage possible des tablettes au sein de la médiathèque pour mieux cibler et préciser les critères des applications à conserver et à mettre en avant. Dans un second temps, il fallait mettre en place des procédures concrètes de catalogage, et communiquer en interne sur celles-ci et sur le travail effectué.

Une première phase de réflexion a donc été menée sur les contenus proposés sur tablette. Quelles types d'applications proposer ou conserver ? Selon quels critères ? Comment gérer la problématique des mises à jour, et de la pérennité éventuelle de l'application ? Comment gérer l'accès des usagers au contenu ?

Côté types d'application, il a déjà été établi que les applications à usage plutôt professionnel étaient peu pertinentes à déployer sur des tablettes. On va donc plutôt se concentrer sur les applications de type ludique ou culturel. La question des applications liées à des réseaux sociaux est assez épineuse... en effet, celles-ci restent parmi les plus téléchargées et utilisées sur support mobile, et il paraît incohérent au premier abord de s'en passer complètement. Néanmoins, leur utilisation en bibliothèque pose des problématiques de protection des données privées. Il est en effet malaisé de garantir la vie privée des usagers ayant utilisé les tablettes pour se connecter à leur compte. Les identifiants de connexion sont mémorisés par la tablette, qui s'y connectera automatiquement par la suite, à moins d'effectuer à chaque retour de l'appareil une purge complète de ces identifiants et de l'historique d'utilisation. Il semble donc peu pertinent, voire peu prudent de proposer sur

tablette un accès à des réseaux sociaux, les applications liées à ceux-ci restant vraiment prévues et programmées pour un usage individuel sur un matériel personnel.

Une fois les sélections opérées, il était nécessaire de repenser la question du catalogage des applications. L'intégralité de celles-ci a d'abord été répertoriée dans un document à part (sous forme de tableur⁵⁴) et triée en fonction de sa destination et de son public. C'était également l'occasion de s'assurer de l'harmonisation des contenus sur chacune des tablettes ; et du bon fonctionnement des applications. Dans ce tableau, la date de vérification a été chaque fois indiquée, ce qui peut former une bonne base de départ pour mettre en place une procédure régulière de vérification des mises à jour – qui souvent ne sont pas automatiques. Au niveau du SIGB, les choix techniques en termes de catalogage ont été calqués sur ceux qui avaient été faits pour le catalogage des liseuses. Celles-ci sont en effet cataloguées en tant « qu'objet en 3D », et enrichies par des sous-notices analytiques répertoriant chaque ebook enregistré sur le matériel. Les tablettes étaient également enregistrées sous cette forme, mais sans autant de précisions sur le contenu. Chaque application a donc été cataloguée ainsi, comme sous-notice « esclave » de la notice principale « tablette ACER »⁵⁵, et associée au descripteur « ressource électronique ». À la fin de ce travail, la liste de l'ensemble des applications ainsi enregistrées apparaissaient lorsque qu'une recherche sur le mot « tablette » était effectuée sur l'OPAC. La méthode et la procédure complètes ont été décrites dans un document interne destiné à tout membre du personnel souhaitant prendre la continuité de ce travail.⁵⁶

Concernant la gestion de l'accès des usagers au matériel, la même politique qu'antérieurement au stage a été maintenue. Les tablettes peuvent être consultées sur place sur présentation d'une carte d'abonné. Elles sont paramétrées avec deux sessions : une session administrateur réservée au personnel et pourvue de tous les droits, et une session « usager » restreinte où l'accès au *store* est désactivé. Les applications disponibles sur celle-ci doivent être sélectionnées manuellement sur la session administration, ce qui

⁵⁴ Cf. annexe 10

⁵⁵ Cf. annexe 11

⁵⁶ Cf. annexe 12

permet notamment de prendre le temps de les tester en profondeur avant de les laisser à disposition. Il n’y a pas eu de modification majeure de cette procédure au cours du projet, dans la mesure où elle semblait adaptée aux objectifs immédiats et au matériel disponible. Il était par exemple peu envisageable de réfléchir à l’installation d’un libre accès aux tablettes en l’absence de tout dispositif de sécurisation antivol et/ou antichocs. Le stockage du matériel (tablettes et liseuses) a été en revanche repensé, déplacé dans un placard de la banque d’accueil disposant de prises électrique pour plus de commodité concernant le rechargement des batteries. Cela a été aussi l’occasion de formaliser et afficher au même endroit les procédures de prêt et de mise à disposition du matériel⁵⁷. Le document ainsi réalisé liste le matériel, décrit en détails les procédures et les points de vigilance, et rappelle les identifiants éventuels. Pour les liseuses, le manuel d’utilisation destiné aux usagers a également été remodelé, sous la forme de petit livret présentant les caractéristiques et le fonctionnement basiques de l’appareil pour une prise en main rapide par l’usager, avec un QR code et un lien vers le manuel complet pour qui voudrait se familiariser avec ses fonctions plus avancées⁵⁸.

Dans le cadre de ces réflexions et réalisations pour le développement d’une politique documentaire numérique, la problématique autour de la veille sur les applications a également été abordée. Cette étape est en effet nécessaire pour nous guider dans le choix des contenus à proposer aux publics.

4.2. Mise en place d’une veille sur les applications

4.2.1. L’environnement android et la question de la sélection

Non seulement l’écosystème économique des applications est très diversifié, mais il est en plus exponentiel. Sur Google Play, le *store* de référence utilisé par android, c’est ainsi 1 600 000 applications qui étaient disponibles au téléchargement en 2015⁵⁹ – contre 1 500 000 sur l’Appstore d’Apple, qui auparavant bénéficiait pourtant d’un catalogue plus

⁵⁷ Cf. annexe 9

⁵⁸ Cf. annexe 3

⁵⁹ **UBG Digital Media**, « les chiffres du mobile 2015-2016 », 2016. [En ligne] : <<https://ubg-interactive.com/statistiques-mobiles-marketing-digital>>

vaste. Dans cette abondance de contenus, mettre en place une veille et une curation est une gageure, et il est nécessaire de disposer de bons outils pour ne pas tâtonner à l'aveuglette.

Tout d'abord, au sein même des *stores* comme celui d'androïd existe déjà une certaine forme d'aide à la sélection et de suggestions. Les applications sont classées et présentées par catégories, jeux, enfants, livres numériques... et s'appuient également sur un système algorithmique de réputation et de satisfaction. Chaque utilisateur ayant téléchargé et testé une application peut en effet donner une note de 1 à 5 à celle-ci, et poster un commentaire pour partager son expérience. La prise en compte de cette évaluation peut donner un aperçu, certes superficiel mais instinctivement efficace quand il s'agit de faire un tri rapide, de la qualité d'une application. Les applications les mieux notées et les plus populaires en nombre de téléchargements ont ainsi souvent tendance à se retrouver au premier plan. Enfin, le *store* conserve les données sur les applications déjà téléchargées par l'utilisateur et lui propose de nouveaux choix de téléchargements, soit en se basant sur la relative proximité entre le contenu déjà téléchargé et celui qu'il propose, soit sur les téléchargements les plus populaires chez les usagers ayant également choisi ce contenu initial.



Figure 10 : publication facebook de la bibliothèque de Ronchin pour signaler la présence d'un « Pokéstop » devant l'établissement

Ces outils, bien que particulièrement appropriés à un usage privé, ne sauraient pourtant suffire dans le cadre d'un usage professionnel. Il est nécessaire de disposer d'outils d'aide à la sélection plus précis et plus adaptés.

Au cours de nos recherches pour de semblables outils, nous avons pu en découvrir plusieurs qui semblaient convenir très bien à l'objectif fixé, à savoir isoler des contenus adaptés à l'usage en bibliothèque voire à la mise en place de médiation autour de ceux-ci. De nombreux acteurs privés et publics proposent des sélections qualitatives d'applications. Citons par exemple les documents produits par les

Médiathèques départementales, qui sont nombreuses à régulièrement publier des documents présentant leurs sélections annuelles, en fonction de l'adéquation des contenus retenus avec un usage en médiathèque publique. C'est le cas par exemple de la médiathèque départementale d'Ille-et-Vilaine⁶⁰, qui propose des sélections d'applications en détaillant leur intérêt et leur fonctionnement, en précisant chaque fois le public visé et en proposant des prolongements possibles via des applications similaires. Côté acteurs privés, on peut citer notamment « La Souris Grise »⁶¹, magazine en ligne indépendant spécialisé en applications jeunesse (de +18 mois à 8/12 ans). Il propose régulièrement des critiques très complètes d'applications sélectionnées pour leur qualité. Il est possible enfin de s'inspirer tout simplement des sélections opérées par d'autres médiathèques, qui sont souvent mises en valeur et accessibles directement sur leur site internet. La façon de les présenter peut varier, que ce soit à travers un mur Padlet ou Pinterest, ou bien via un simple document PDF à télécharger qui peut alors être gardé de côté pour s'y référer ultérieurement.

Les sites et pages internet de type « top 10/20/50 des meilleures applications » ne présentent en revanche qu'un intérêt limité, car elles s'appuient souvent soit sur l'avis strictement subjectif de l'auteur, soit sur la seule popularité des applications présentées en nombre de téléchargements, soit sur la base de contrats sponsorisés par les éditeurs qui souhaitent faire la promotion de leurs créations. Ce genre d'outil n'est donc pas le plus pertinent, hormis pour se tenir au courant des tendances qui peuvent toujours faire l'objet d'une réflexion sur leur intégration possible ou non en médiathèque. Par exemple, lorsque l'application Pokémon Go est parue, elle a rapidement atteint un succès qui se chiffrait en millions d'utilisateurs (450 millions de téléchargements dans les deux premiers mois du lancement pour monter jusqu'à 650 millions en mars 2017⁶²). On a vu plusieurs établissements privés ou publics tenter de tirer profit de ce succès pour communiquer également autour de celle-ci et attirer du public quand le hasard en faisait des « pokéstop »,

⁶⁰ **Médiathèque départementale d'Ille-et-Vilaine**, « Sélection d'applications, coups de cœur », 2017. [En ligne] : <http://www.mediathèque35.fr/sites/default/files/asset/document/livret_tablettes022017_0.pdf>

⁶¹ <<http://www.souris-grise.fr/>>

⁶² **GHEQUIER Emmanuel**, « Pokémon Go franchit la barre des 650 millions de téléchargements », *Begeek*, 2017. [En ligne] : <<http://www.begeek.fr/pokemon-go-franchit-barre-650-millions-de-telechargements-233022>>

c'est-à-dire des lieux où les joueurs pouvaient se rendre pour renflouer leur stock d'objets. Citons par exemple le cas de la bibliothèque de Ronchin (59), auquel un pokéstop avait été attribué et qui s'était empressée de communiquer à ce sujet sur facebook⁶³. Pour Damien Kebdani, alors conseiller municipal à la mairie de Ronchin et interrogé à ce sujet par *Actualitté*, « Il serait dommage d'être en dehors de ce phénomène de mode, ça donne un côté plus jeune et plus décalé à ce lieu de culture vieillissant »⁶⁴. Le même article révèle néanmoins que l'apparition d'un pokéstop à proximité d'une bibliothèque ou d'une librairie n'était pas nécessairement un gage en soi de hausse de la fréquentation. Quoi qu'il soit, bien que ce type d'exemple laisse songeur sur la nécessité actuelle pour une médiathèque de rester à l'affût des tendances et de surfer sur celles-ci quand c'est possible, il n'aurait pas été pertinent dans ce cas précis d'intégrer l'application à une sélection sur tablette. Le jeu demeure en effet basé avant tout sur un concept d'extrême mobilité grâce à l'utilisation de la géolocalisation. Or un tel concept n'est pas adapté à un usage restreint aux murs d'un établissement fixe comme une médiathèque municipale. C'est le genre de réflexion qui doit sous-tendre la problématique d'intégration ou non au sein de celle-ci des tendances ; au cas-par-cas : toutes les applications ne sont pas utilisables de la même façon dans un tel environnement.

4.2.2. Analyse de Netvibes

Netvibes est un portail web personnalisable créé en 2005 par deux français. Il se présente, pour l'utilisateur une fois enregistré, sous la forme de pages « onglets » modulables. La principale fonction est de permettre de servir d'agrégateur de contenus, notamment de liens ou de flux RSS⁶⁵. Il est également disponible sous forme d'application mobile pour tablette ou smartphone. Depuis 2008, il a été déployé dans une nouvelle version qui intègre

⁶³ Cf. figure 10

⁶⁴ KLOETZLI Sophie, « Du Ministère de la Culture à la BnF, les Pokémon envahissent le monde du livre », *Actualitté*, 2016. [En ligne] : < <https://www.actualitte.com/article/monde-edition/du-ministere-de-la-culture-a-la-bnf-les-pokemon-envahissent-le-monde-du-livre/66232>>

⁶⁵ RSS : (*Rich Site Summary*), famille de formats ouverts destinée sur internet à la souscription à des flux de contenus, permettant ainsi de facilement programmer une veille. Encore très utilisé sur des blogs ou des sites d'actualités.

des fonctions de réseaux sociaux, notamment « d'amis », d'invitations, de mise en favori et de partage, ainsi que d'outils de communication entre utilisateurs.

La médiathèque dispose elle aussi d'un portail sur ce site. Elle avait l'ambition à l'origine d'en faire un outil de communication avec le public, en mettant justement à profit ces fonctions de « réseau social », mais le succès n'est pas vraiment au rendez-vous. Son usage actuel est donc plus exclusivement interne et professionnel, servant notamment d'outil de veille. Dans le cadre du stage, un onglet « numérique » a été créé, en guise de test, pour commencer à agréger les différentes sources d'information et de curation sur les applications qui avaient été isolées au cours des recherches précédentes. Néanmoins, *Netvibes* s'est vite avéré assez limité et décevant à ce sujet, notamment parce qu'il est impossible d'y charger des PDFs – du moins sans payer un onéreux abonnement professionnel – qui constituent pourtant une bonne part des contenus récupérés dans le cadre de la veille.

De plus, si la possibilité d'agréger des fils RSS est appréciable, tous les sites n'en proposent pas. Le format est d'ailleurs considéré depuis quelques temps déjà comme désormais obsolète, voire en voie de disparition, supposément en raison de l'essor des réseaux sociaux tels que twitter, perçus plus accessibles. La fin en 2013 de *Google Reader*, l'agrégateur de flux RSS de Google, semblait corroborer cette prédiction, même si plusieurs alternatives dont d'ailleurs *Netvibes* lui-même existaient déjà. Cependant, la tendance actuelle reste plutôt à une professionnalisation des usages de cet outil, resté peu connu et utilisé par le grand public, à des fins de veille stratégique ou documentaire, qu'à sa disparition pure et simple. Mais cette marginalisation ne joue clairement pas en sa faveur, comme on peut le voir avec la décision de *Chrome* ou de *Firefox* de supprimer l'icône intégrée à leur navigateur permettant de signaler la présence de flux RSS souscriptibles actifs lors de la visite d'un site internet.

4.2.3. Le choix de *Padlet*

Padlet est un site – également disponible sous forme d’application – de type « mur collaboratif ». Un utilisateur individuel enregistré dispose d’un ou plusieurs « murs » personnels de type *dashboard* personnalisables. Il peut les utiliser pour répertorier et/ou diffuser différentes ressources ; des liens, des fichiers écrits, audio, vidéos ou photos, éventuellement chargés directement depuis un périphérique comme une webcam ou un micro. L’interface, visuellement attractive, intuitive et facilement personnalisable permet une prise en main rapide de l’outil. Le principal intérêt de Padlet réside cependant dans ses fonctions de partage et de collaboration avec d’autres usagers, qui peuvent être invités à contribuer à l’enrichissement d’un mur. Les applications possibles d’un tel outil sont multiples en termes de travail d’équipe, voire d’interaction avec un public. On peut citer dans le premier cas l’exemple du Cellam⁶⁶ de Rennes 2, dont le groupe Lecture et médiation numérique propose un mur collaboratif. Celui-ci, intitulé « Penser l’innovation dans les bibliothèques et les services de documentation »⁶⁷ comprend déjà nombre de ressources sur ce thème et peut être enrichi librement par tout contributeur. Côté bibliothèques municipales, le Centre culturel Jovence à Lovigné Du Désert (35) a également testé Padlet⁶⁸ pour communiquer auprès du public. Il y diffusait jusqu’en 2016 articles de presse, photographies, vidéos, post facebook et affiches en lien avec les activités et les événements culturels organisés par la structure. Il n’a cependant pas été mis à jour depuis et il est difficile de savoir si la structure a jugé l’expérimentation satisfaisante. Il est aussi envisageable d’utiliser le dispositif dans le cadre d’animations ; créer une exposition virtuelle, proposer à des usagers d’enrichir un mur avec des créations personnelles, voire l’utiliser comme une espèce de « boîte à suggestions » virtuelle. Le seul « manque » de ce dispositif serait l’absence de fonction d’agrégateur de flux RSS, mais on peut supposer qu’il s’agit d’un choix conscient des développeurs face à une technologie qui périclite.

⁶⁶ Centre d'études des langues et littératures anciennes et modernes

⁶⁷ **Groupe Lectures et médiations numériques Cellam**, « Penser l’innovation dans les bibliothèques et les services de documentation », 2016. [En ligne] : <<https://padlet.com/groupenumerique/hyjvws9op8g>>

⁶⁸ **Martialmar**, « Centre Culturel Jovence », 2016. [En ligne] : <<https://padlet.com/martialmar>>

Ces pistes n'ont cependant pas été étudiées lors du projet, pour leur préférer pour l'heure un usage purement interne. Deux expérimentations de cette sorte sur les usages possibles de cet outil dans la médiathèque ont été menées.

Spécifiquement en lien avec le numérique et le projet, un premier mur⁶⁹ a été créé pour recenser les différentes ressources qui ont été repérées pour enrichir la veille autour des applications. L'objectif était ainsi de centraliser au même endroit toutes ces informations dans un outil facile d'accès et ouvert à l'enrichissement par l'équipe.

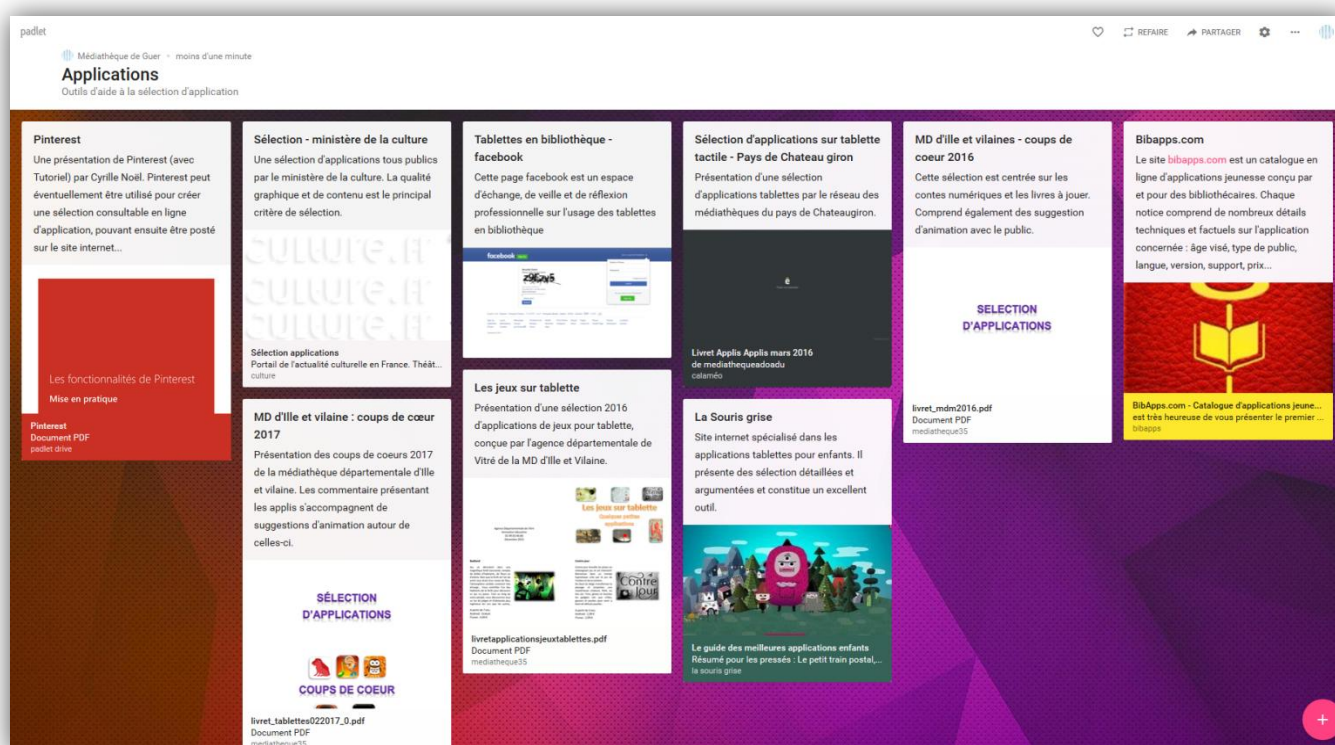


Figure 11 : aperçu du mur padlet créé pour servir à la veille sur les applications

Sur demande de la direction, le padlet a également été expérimenté pour un travail consistant à répertorier, par domaine Dewey, les principales maisons d'édition spécialisées correspondant à chacun de ceux-ci.

⁶⁹ Cf. figure 11

4.3. La question de l'évaluation des ressources

4.3.1. Un questionnaire autour des attentes du public en matière de numérique ?

Les études de public sont un outil de plus en plus répandu en bibliothèque publique et universitaire. On peut mettre cela en lien avec une tendance à l'apparition, même dans les services publics, d'une « culture de l'évaluation », c'est-à-dire à la recherche d'une conformité systématique des moyens attribués et mis en œuvre avec les objectifs d'un établissement et les attentes éventuelles de son public et de la démonstration de celle-ci.⁷⁰ Cela ne doit pas pour autant être confondu avec une volonté d'inscrire les bibliothèques dans une logique de performance et de productivité. Une étude de public, qu'elle serve d'aide à la décision avant de lancer un nouveau service, ou bien d'évaluation de son efficacité, s'inscrit dans un projet et un contexte définis, et n'est pertinente qu'à moins de disposer d'objectifs et d'une méthodologie claires.

Dans le cadre de la médiathèque *Félix Trochu* et du projet de valorisation des ressources numériques, l'idée de mener une étude de public était à mettre en relation avec plusieurs interrogations, qui ont servi de fil rouge à la conception d'un questionnaire destiné au public⁷¹ :

- Le public connaît-il les ressources numériques à sa disposition ?
- Est-il satisfait de ce service ? Sinon, pourquoi ?
- A-t-il des attentes spécifiques par rapport au numérique, compatibles avec le cadre de la médiathèque et qui ne sont actuellement pas couvertes par celle-ci ?

La finalité de ce questionnaire était donc d'évaluer les connaissances du public concernant les ressources numériques de la médiathèque, ses attentes, sa satisfaction, tout en gardant une vision claire de sa typologie en prévoyant également des questions sur son âge et son lieu de résidence. Les résultats auraient servi, outre le fait de répondre à ces questions,

⁷⁰ **CHEKIB Vincent, ROSENBERG Maria**, « Mener une étude de publics, fiche pratique », *école nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques*, 2008 [mise à jour le 23/01/2014]. [En ligne] : <<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/1755-mener-une-etude-de-publics.pdf>>

⁷¹ Cf annexe 13

d'orienter également les choix à opérer dans la politique documentaire numérique et d'éventuelles animations auprès du public.

Néanmoins, plusieurs obstacles empêchaient la mise en œuvre concrète de cette étude du point de vue de la direction. La principale difficulté était d'ordre administratif ; la mairie de Guer étant très attentive à toute action de communication et d'enquête à l'encontre du public et revendiquant un contrôle total sur ce genre d'initiatives. En bref, diffuser un tel questionnaire n'aurait pas été possible sans l'aval de cette-ci, occasionnant des délais de traitement potentiels si celle-ci y avait trouvé à redire. Une autre inquiétude majeure qui avait été exprimée concernait le public lui-même, la direction craignant par une telle enquête de susciter de la part de celui-ci des attentes auxquelles elle ne serait peut-être pas en mesure de répondre, et donc des incompréhensions, des déceptions potentielles. Pour les mêmes raisons et également pour éviter des plaintes éventuelles, l'idée d'une diffusion par mail a également été rejetée.

Au final, le questionnaire aura davantage servi à mener quelques entretiens semi-directifs avec des usagers de la médiathèque, mais l'expérience n'a été entreprise que sur une après-midi et semblait bien trop inefficace et laborieuse pour arriver à obtenir de cette façon des résultats significatifs pouvant servir de base cohérente de travail. Les conseils donnés par la suite consistaient donc à s'appuyer plutôt, pour les acquisitions de ressources, sur la connaissance personnelle par l'équipe du public et de ses attentes. Pour les projets d'animation, il a été recommandé de profiter du dispositif des NAP qui permet de s'assurer une audience quel que soit le contenu, et de ne pas buter contre la question de l'intérêt de la population locale pour le numérique en médiathèque, en déficit à en juger à la fois par l'expérience de l'équipe et par les entretiens qui ont été menés. Comme établi précédemment, le jeune public a de toute manière tendance à avoir déjà une certaine affinité avec les outils numériques et à prendre part plutôt volontairement à des animations dans ce cadre.

4.3.2. Pistes pour enrichir l'évaluation des ressources

Pour évaluer l'utilisation sur le long terme des ressources numériques, il y a bien sûr des alternatives au fait de mener une enquête de public formelle. L'analyse des données du SIGB permet déjà de déterminer la fréquence à laquelle les liseuses et les tablettes sont demandées par le public, puisqu'elles doivent être systématiquement enregistrées sur une carte d'abonné. Fournir un questionnaire de satisfaction avec l'appareil, que l'utilisateur pourrait faire le choix de remplir ou non serait néanmoins une bonne idée, en permettant de poser des questions sur sa satisfaction, ou bien ses interrogations et attentes éventuelles. Cela ne permet cependant que de cibler les personnes ayant déjà fait la démarche d'aller vers ces matériels, et non d'analyser pourquoi les autres usagers ne s'y intéressent pas. Il demeure cependant relativement aisé de mettre les données ainsi obtenues avec la mise en place d'actions de communication ou d'animation, pour tenter d'en évaluer ainsi l'impact.

Conclusion

Un projet comme celui de valoriser, c'est-à-dire à la fois rendre plus visible et dynamiser l'usage des ressources numériques, représente un travail de longue haleine. Chaque décision doit être prise en tenant compte du contexte spécifique du lieu, à la fois en termes de typologie du public, des moyens disponibles, du cadre administratif et des ambitions de la structure. Dans le cadre de ce projet à *Félix Trochu*, les actions entreprises ont en majorité tourné autour de l'amélioration de la visibilité de ces ressources. Les obstacles pour entreprendre des actions plus ambitieuses étaient nombreux, notamment en raison du manque de moyens financiers et techniques qui nécessitaient de trouver des alternatives, et au niveau administratif. Un sentiment de désintéressement de la part du public pour ces ressources a également joué en leur défaveur, amenant à les garder parquées dans un rôle plutôt accessoire, qu'il fallait remettre en perspective et revaloriser.

Cependant, améliorer leur visibilité et veiller à les intégrer dans des usages courants tels que l'animation est un excellent moyen de résoudre la première problématique concernant la présence de telles ressources en médiathèque : leur légitimité. Les médiathèques restent en effet souvent perçues comme un espace majoritairement dédié au livre papier, et à la promotion de la lecture publique. Si ce positionnement s'inscrit dans la droite ligne de l'histoire de la bibliothèque publique en France, il n'y a pourtant rien d'incohérent à y intégrer de nouvelles technologies et usages qui prennent une place de plus importante dans le paysage culturel. Les médiathèques n'ont pas vocation à devenir un banc d'essai, un relais promotionnel pour ces technologies, mais doivent continuer à se poser des questions sur la façon dont les intégrer à leur environnement professionnel et à expérimenter en ce sens.

La problématique de la « médiathèque tiers-lieu » devient également centrale. Une inquiétude parfois exprimée dans le milieu bibliothéconomique est que le principe soit galvaudé dans le but affiché de « dépoussiérer l'image des bibliothèques », en le réduisant à l'installation d'espaces numériques, des coupes dans les budgets d'acquisition et l'élargissement des horaires d'ouverture sans donner davantage de moyens pour soutenir l'effort. Il n'en est cependant pas question à *Félix Trochu* : le livre papier y reste perçu

comme un allié et non comme un obstacle à la dimension sociologique qui accompagne le concept de tiers-lieu. Mais concernant les ressources numériques, même si l'utilité de certaines comme 1Dtouch au vu de son peu de succès et de la difficulté de la valoriser est effectivement discutable, elles gagneraient à être progressivement mieux intégrées en continuant d'améliorer leur visibilité et leur accessibilité. Avoir un aperçu plus clair de la perception et des attentes du public vis-à-vis de celle-ci pourrait également aider à mieux structurer leur usage : leur intégration à la dimension de tiers-lieu n'ira sans cela pas de soi. Il pourrait être judicieux à ce titre de développer des usages collaboratifs incluant directement le public, voire à l'inviter directement à apporter ses suggestions. Il conviendrait cependant de définir des objectifs et des moyens spécifiques si la médiathèque souhaite poursuivre le développement et l'intégration des ressources numériques de manière rationnelle et efficace.

Bibliographie

Pratiques numériques en France

Documents électroniques :

BRICE Julie, CROUTTE Patricia, JAUNEAU-COTTET Pauline, *et al.*, « Baromètre du numérique , édition 2015 », Paris, Ministère de l'économie, de l'industrie et du numérique, 2015, 170 p. [En ligne] : <https://www.arcep.fr/uploads/tx_gspublication/CREDOC-Rapport-enquete-diffusion-TIC-France_CGE-ARCEP_nov2015.pdf>

Eleas, « Enquête Pratiques numériques » 2016, 27 p. » [En ligne] : <http://www.actuel-rh.fr/sites/default/files/article-files/enquete_sur_les_pratiques_numeriques.pdf>

GOMBAULT Vincent, « Deux ménages sur trois disposent d'internet chez eux », *INSEE Première*, Paris, Institut national de la statistique et des études économiques, 2011, 4 p. [En ligne] : <<https://www.insee.fr/fr/statistiques/1281218#titre-bloc-5>>

Pages web et articles de presse :

AUGER Arnaud, « Comment le mobile est en train de tuer l'ordinateur de bureau », *L'Atelier*, 24/01/2017 [En ligne] : <http://www.atelier.net/trends/articles/internet-mobile-train-de-tuer-ordinateur-de-bureau_444837>

GUILLOU Michel, « Les pratiques numériques des jeunes », *Netpublic*, [En ligne] : <<http://www.netpublic.fr/2013/03/pratiques-numeriques-des-jeunes>>

KLOETZLI Sophie, « Du Ministère de la Culture à la BnF, les Pokémon envahissent le monde du livre », *Actualité*, 2016. [En ligne] : <<https://www.actualitte.com/article/monde-edition/du-ministere-de-la-culture-a-la-bnf-les-pokemon-envahissent-le-monde-du-livre/66232>>

Syndicat national de l'édition, « Numérique », 28/07/2014. [En ligne] : <<http://www.sne.fr/enjeux/numerique-2/#>>

UBG Digital Media, « les chiffres du mobile 2015-2016 », 2016. [En ligne] :
<<https://ubg-interactive.com/statistiques-mobiles-marketing-digital>>

Documentation technique, statistique et éditoriale

Monographies et littérature grise :

LOUESSARD Bastien, « Pratiques professionnelles de lecture sur liseuses et tablettes électroniques », mémoire de Master en Recherche et expertise dans les industries culturelles et les médias, Saint-Denis, Université Paris 8 2011, 123 p.

Ministère de la culture et de la communication, « Bibliothèques municipales et intercommunales, données d'activités 2014, synthèse nationale », Observatoire de la lecture publique, Paris, 2016, 94 p.

Documents électroniques :

Centre hospitalier de Montceau-les-Mines, Fiche presse sur l'opération Framboise, 25/06/2013, 6 p. [En ligne] : <http://www.ch-montceau71.fr/wp-content/uploads/2013/09/Fiche_presse.pdf>

GAUDON Angie, « Adolescents et tablettes en bibliothèque », *Slideshare*, 2015. [En ligne] :
<<http://fr.slideshare.net/angiegaudion/adolescents-et-tablettes-en-bibliotheque>>

Médiathèque départementale d'Ille-et-Vilaine, « Sélection d'applications, coups de cœur », 2017. [En ligne] :
<http://www.mediathèque35.fr/sites/default/files/asset/document/livret_tablettes022017_0.pdf>

Pages web et articles de presse :

Aldus, « PNB, la position du SNE », *Aldus* – le blog du livre numérique, depuis 2006, 24/02/2017. [En ligne] : <http://aldus2006.typepad.fr/mon_weblog/2017/02/pnb-pr%C3%AAt-num%C3%A9rique-en-biblioth%C3%A8ques-la-position-du-sne.html>

École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, « Bibliothèque troisième lieu », 26/11/2015. [En ligne] : <<http://www.enssib.fr/le-dictionnaire/bibliotheque-troisieme-lieu>>

GARY Nicolas, « Prêt numérique en bibliothèque : le coût pour les établissements du livre numérique », *Actualitté*, 16/12/2014. [En ligne] : <<https://www.actualitte.com/article/monde-edition/prest-numerique-en-bibliotheque-le-cout-pour-les-etablissements-du-livre-numerique/52947>>

Ghesquier Emmanuel, « Pokémon Go franchit la barre des 650 millions de téléchargements », *Begeek*, 2017. [En ligne] : <<http://www.begeek.fr/pokemon-go-franchit-barre-650-millions-de-telechargements-233022>>

Institut national de la statistique et des études économiques, « Comparateur de territoire, commune de Guer (56075) », 29/09/2016. [En ligne] : <<https://www.insee.fr/fr/statistiques/1405599?geo=COM-56075>>

Lutaud Bénédicte, « Les liseuses, déjà un objet du passé ? », *Ça m'intéresse*, 21/01/2013. [En ligne] : <<http://www.caminteresse.fr/economie-societe/liseuses-kindle-tablettes-numeriques-declin-1159604/>>

Maurel Lionel, « Décision CJUE sur le prêt numérique en bibliothèque : quel impact en France ? », *Scilex*, 17/11/2016. [En ligne] : <<https://scinfolex.com/2016/11/17/decision-cjue-sur-le-prest-numerique-en-bibliotheque-quel-impact-en-france/>>

Mercier Sylvère, « Ressources numériques et médiation dans les bibliothèques publiques », *Bibliobsession*, 04/10/2010. [En ligne] : <<http://www.bibliobsession.net/2010/10/04/ressources-numeriques-et-mediation-dans-les-bibliotheques/>>

Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement et de la recherche, « Des activités périscolaires de qualité pour tous les enfants », 10/06/2016. [En ligne] : <<http://www.education.gouv.fr/cid103212/des-activites-periscolaires-de-qualite-pour-tous-les-enfants.html>>

RAYMOND Jean-Luc, « Tablettes en bibliothèques : Pratiques, équipements et scénarios d'usages », *Netpublic*, 2015, [En ligne] :

<<http://www.netpublic.fr/2015/04/tablettes-en-bibliotheques/>>

Réseau Carel, « Où en est PNB fin 2016 », 01/11/2016. [En ligne] :

<<https://www.reseaucarel.org/page/ou-en-est-pnb-fin-2016>>

Numérique en bibliothèque : références théoriques

Monographies et littérature grise :

HULIN Thimothée, « Terminaux mobiles et bibliothèques : quelles opportunités, quelles perspectives ? », 2013, thèse, Villeurbanne, Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, 119 p.

SOUCHON Frédéric, « Faire vivre les ressources numériques dans la bibliothèque physique. Le cas des bibliothèques universitaires », 2014, thèse, Villeurbanne, Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, 94 p. [En ligne] :
<<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/64182-faire-vivre-les-ressources-numeriques-dans-la-bibliotheque-physique-le-cas-des-bibliotheques-universitaires.pdf>>

Documents électroniques :

CHEKIB Vincent, ROSENBERG Maria, « Mener une étude de publics, fiche pratique », *école nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques*, 2008 [mise à jour le 23/01/2014], 3 p. [En ligne] : <<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/1755-mener-une-etude-de-publics.pdf>>

Pages web et articles de presse :

COLOMBIER Nathalie, « L'album numérique », *Bulletin des bibliothèques de France*, n° 2, 2013, p. 37-51. [En ligne] : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2013-02-0037-007>>

FOURMEUX Thomas, « Quand le bibliothécaire devient applithécaire », *Biblio Numericus*, 2013. [En ligne] : <<http://biblionumericus.fr/2013/04/22/quand-le-bibliothecaire-devient-applithecaire/>>

LELEU Mélanie, « Bibliothèques jeunesse : quelles évolutions ? », *Bulletin des bibliothèques de France*, mis à jour le 30/04/2015 [en ligne] : <http://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/bibliotheques-jeunesse-queelles-evolutions_65274>

Retours d'expérience de mise en valeur des ressources numériques

Monographies et littérature grise :

LEMONNIER Manon, « Mise à disposition de tablettes numériques en médiathèque municipale, réflexion sur le contenu et sur sa valorisation », Mémoire d'étude, Rennes, Université de Rennes 2, 2015, 88 p.

Pages web et articles de presse :

CHAMPEY Elsa, « Le numérique et l'enfance », *Bulletin des bibliothèques de France*, n° 5, 2015. [En ligne] : <http://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/le-numerique-et-l-enfance_65377>

COUPAUD Christophe, « Quand les bibliothécaires se mettent à la tablette », *Bibliothèque(s) : revue de l'Association des bibliothécaires de France*, n°68, 2013, p. 40-41 [En ligne] : <<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/64499-68-rhone-alpes.pdf#page=42>>

Groupe Lectures et médiations numériques Cellam, « Penser l'innovation dans les bibliothèques et les services de documentation », 2016. [En ligne] : <<https://padlet.com/groupenumerique/hyjevws9op8g>>

TORNATO Laurence, « Services innovants en bibliothèque : retours d'expériences, épisode 3 », *Bulletin des bibliothèques de France*, n° 6, 2013, [En ligne] :
<http://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/services-innovants-en-bibliotheque-retours-d-experiences-episode-3_64137>

OURY Alexandra, « Médiathèque Antoine Chanut de Creil : agir au cœur de la cité », *Actualité*, 2016 [En ligne] :
<<https://www.actualitte.com/article/monde-edition/me-diathe-que-antoine-chanut-de-creil-agir-au-c-ur-de-la-cite/68693>>

Le réseau des médiathèques du Grand Albigeois : « Ateliers : tablettes, sélection d'applis, réseaux sociaux... », 2016 [En ligne] :
<<http://mediatheques.grand-albigeois.fr/1028-atelier-tablettes-applis-reseaux-sociaux.htm>>

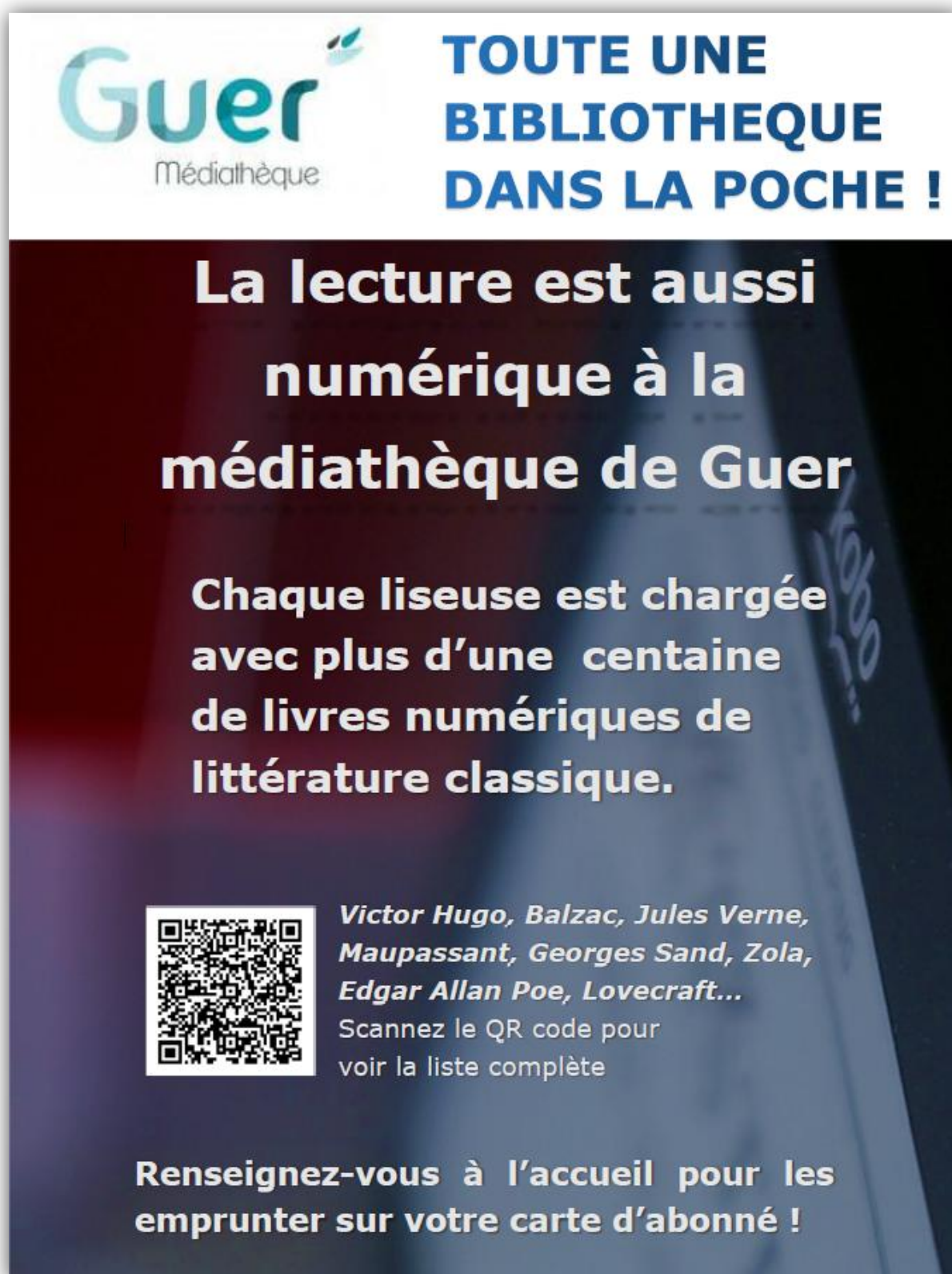
Martialmar, « Centre Culturel Jovence », 2016. [En ligne] :
<<https://padlet.com/martialmar/jovence>>

Documents électroniques :

Médiathèque de la Loire, « Découvrez notre site internet et notre chaîne musicale youtube », Saint-Denis-en Val, 6 p. [En ligne] :
<http://www.mediathequesaintdenisenvall.net/index/index/id_profil/16>

Annexes

Annexe 1 : Affiche de présentation des liseuses



Guer
Médiathèque

**TOUTE UNE
BIBLIOTHEQUE
DANS LA POCHE !**

**La lecture est aussi
numérique à la
médiathèque de Guer**

**Chaque liseuse est chargée
avec plus d'une centaine
de livres numériques de
littérature classique.**



*Victor Hugo, Balzac, Jules Verne,
Maupassant, Georges Sand, Zola,
Edgar Allan Poe, Lovecraft...*

Scannez le QR code pour
voir la liste complète

**Renseignez-vous à l'accueil pour les
emprunter sur votre carte d'abonné !**



Guer
Médiathèque

**DES TABLETTES
NUMÉRIQUES À
PORTÉE DE MAIN**

**Découvrez notre
sélection
d'applications !**

- Surfez sur le net
- Regardez des vidéos
- Lisez
- Écoutez de la musique
- Jouez
- Découvrez !

Les tablettes sont accessibles à la demande, sur présentation de votre carte d'abonné. Renseignez-vous auprès du personnel de la médiathèque !

Annexe 3 : livret utilisateur explicatif prêté avec la liseuse (la légende en rouge, n'apparaît pas sur la version imprimé)

Conditions d'utilisation du matériel

La liseuse vous est prêtée avec son étui de protection, son câble de chargement USB et ce mode d'emploi. Merci de rapporter l'ensemble de ce matériel dans l'état où il vous a été prêté à la fin de votre emprunt. En cas de perte, vol ou détérioration, il vous sera demandé le rachat de la liseuse et de ses accessoires.

Si la liseuse arrive à un niveau de batterie faible, veuillez la recharger. Pour cela, reliez-la à un ordinateur au moyen du câble USB fourni jusqu'à ce que le témoin de charge s'affiche plein.

Nous vous prions de ne pas télécharger vos propres fichiers sur la liseuse.

Cette liseuse étant prêtée à différents lecteurs, il est vivement déconseillé d'utiliser la fonction librairie en ligne intégrée de la liseuse pour effectuer des achats personnels.

Merci de signaler au personnel de la médiathèque toute difficulté rencontrée ou toute panne constatée sur ce matériel. Ne tentez pas de le remettre en état par vous-même.

Accès à la documentation complète

Vous pouvez accéder au mode d'emploi intégral de la liseuse sur ce lien : <https://lc.cx/jfwt>

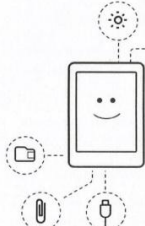
Ou bien flashez le QR code suivant



Guer Médiathèque

MODE D'EMPLOI DE LA LISEUSE KOBO

Découvrir la liseuse



- Bouton d'alimentation**
Allumez, éteignez ou mettez en veille la liseuse (appuyer et maintenir longuement vers la droite pour allumer/éteindre, appui court vers la droite pour mettre en veille)
- Bouton Luminosité**
Activez/désactivez le rétro-éclairage de l'écran
- Fente micro-SD**
Augmentez la capacité de stockage en insérant une carte micro-SD (non fournie)
- Port USB**
Connectez la liseuse avec le câble USB fourni à un ordinateur pour la recharger ou y ajouter des documents
- Bouton de réinitialisation**
Permet de réinitialiser l'appareil en cas de panne (réservé au personnel)

[page 2 : intérieur gauche]

Page d'accueil de la liseuse

Faire glisser et maintenir le bouton d'alimentation vers la droite pour allumer la liseuse. Une fois l'appareil allumé, la plupart des fonctions s'activent en touchant directement l'écran tactile ; en tapotant ou en faisant glisser son doigt.

La page d'accueil apparaît, ainsi que plusieurs témoins (wifi, batterie...), une barre de recherche et les dernières activités effectuées sur l'appareil.

-  **Accueil** : touchez ce bouton pour revenir à la page d'accueil.
-  **Luminosité** : Ce témoin indique que le rétro-éclairage est activé. Touchez pour faire apparaître une règle et modifier son intensité.
-  **Recherche** : touchez ce bouton pour rechercher un livre sur la librairie en ligne ou dans la bibliothèque intégrée.
-  **Témoin de charge** de l'appareil, ici à son niveau maximum.
-  **Menu** : ouvre la barre de recherche, permet d'activer le wifi, vérifier le niveau de charge, accéder à la fonction de synchronisation, aux paramètres et à l'aide intégrée.
 - **Statistiques de lecture** : Permet un accès rapide aux statistiques
 - **Derniers livres ajoutés/lus** : les couvertures des derniers livres lus/en cours de lecture/ajoutés à la bibliothèque apparaissent également sur la page d'accueil.

Accéder à la bibliothèque

La liseuse est un appareil servant à lire des fichiers textes pré-chargés sur l'appareil et stockés dans sa mémoire. Avec cette liseuse prêtée par la médiathèque, vous avez accès à une large sélection de classiques de la littérature.

Touchez le bouton « Bibliothèque » en bas à gauche de l'écran pour ouvrir la bibliothèque de livres numériques intégrée de la liseuse. La liste des livres s'affiche. Vous pouvez naviguer directement dans cette liste, trier par titre, auteur ou ancienneté, ou affichez les livres lus/non-lus/en cours de lecture.

[page 3 : intérieur droit]

Lire un livre

Fonctions de base

Ouvrir un livre et commencer la lecture : touchez la couverture d'un livre sur la page d'accueil ou dans la bibliothèque.

Naviguer dans un livre :

- **Tourner les pages** : touchez la partie droite de l'écran pour afficher la page suivante, la partie gauche pour revenir à la précédente. Vous pouvez aussi faire glisser votre doigt.
- **Placer un marque-page** : touchez le coin supérieur droit dans l'écran pour « corner » la page.
- **Faire une annotation** : maintenir le doigt appuyé sur le début de la portion de texte à annoter et faire glisser jusqu'à sa fin. Un menu contextuel apparaît alors, vous proposant notamment de surligner ou prendre des notes. Vous pouvez accéder à l'intégralité de vos notes et marque-pages en faisant apparaître le menu de lecture.
- **Quitter le livre** : touchez le coin supérieur gauche de l'écran pour faire apparaître le symbole  Le toucher pour revenir à la page d'accueil.

Fonctions du menu

Afficher le menu : à l'intérieur d'un livre, touchez la partie centrale (en haut ou en bas de l'écran) pour faire apparaître le menu de lecture. On retrouve le bouton accueil, l'heure, le témoin de charge, et plusieurs fonctions avancées.

- **<->** : Permet de naviguer rapidement dans le livre en affichant une règle. Maintenir appuyé et déplacer le rond pour trouver la bonne page. Affiche aussi l'accès à la « table des matières. »
- **Aa** : permet de modifier l'affichage du texte : police, taille de police, interlignes, marges et justification.
- **≡** (En bas à droite) : affiche un menu contextuel permettant d'accéder à vos annotations, rechercher un mot ou une expression dans le livre, afficher le dictionnaire et modifier les paramètres de lecture.

Annexe 4 : Affiche disponible sur le site d'1Dtouch, présentant le service de façon synthétique et destinée au public.



1D TOUCH QU'EST CE QUE C'EST ?

DÉCOUVREZ LA 1^{ÈRE} PLATEFORME DÉDIÉE À LA CRÉATION INDÉPENDANTE



1D TOUCH ... QU'EST CE QUE C'EST ?

1D touch est la première plateforme de streaming équitable qui a décidé de se concentrer **uniquement sur des créations indépendantes**. C'est aujourd'hui **près d'1 million de titres musicaux** disponibles en un clic pour une écoute en ligne. Dans un futur proche, le site proposera également des jeux vidéo indépendants.



COMMENT ÇA SE PRONONCE ?

1D touch se prononce **"indé"** (comme indépendants), à la française, et **"touch"** à l'anglaise.



VOUS AVEZ DIT "INDÉPENDANT" ?

On dit d'un artiste, un album ou un label qu'il est **indépendant lorsqu'il n'a pas signé avec une des trois multinationales de la musique** : les trois "majors" ou principales "maisons de disque". Les indépendants sont un peu **les artisans de la musique**, par opposition aux industriels.



QUI ÉCOUTE-T-ON SUR 1D TOUCH ?

Tous les genres musicaux sont représentés : de l'électro à la comptine pour enfants, des musiques classiques aux musiques du monde, en passant par la pop, le jazz, la chanson française, le R'n'B, le reggae comme le métal ou encore le rap. Ce catalogue éclectique est 100% indé : **les artistes que nous avons choisi pour vous sont parmi les moins médiatisés et leurs productions sont souvent plus audacieuses.**



COMMENT ÇA MARCHE ?

Accédez à la plateforme sur le site :

music.1dtouch.com

ou depuis le portail de votre médiathèque. Il vous suffit d'un identifiant et d'un mot de passe. À partir de cet identifiant personnel, vous pourrez **vous connecter** d'où vous voulez à partir **de n'importe quel ordinateur ou smartphone**. Demandez tout de suite **votre compte gratuit** à l'accueil ou au rayon musique !



ÇA VEUT DIRE QUOI LE STREAMING « ÉQUITABLE » ?

Le marché actuel de la musique en ligne rémunère très faiblement les artistes et producteurs de musique. Là où d'autres plateformes de streaming rémunèrent chaque écoute en moyenne 0,004 €, nous avons choisi de créer un nouveau modèle qui remet les créateurs au centre : **en 2015 nous avons ainsi versé en moyenne 0,12 €/titre aux ayants droits (artistes et producteurs) ... soit 30 fois plus.**



COMMENT DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX ARTISTES ?

Le bibliothécaire de votre bibliothèque, le ou la vrai-e, en chair et en os !, effectue régulièrement une sélection à partir de ce qu'il connaît de vos goûts, des siens, d'une envie de vous faire découvrir autre chose. C'est ce que vous retrouvez **sur la page d'accueil "découvrir"** quand vous vous connectez.

Les sélections sont également **alimentées par une communauté nationale de lieux** réunies par l'envie de faire émerger de nouveaux modèles et de nouveaux artistes. **Vous pouvez d'ailleurs alimenter cette communauté en partageant si vous le souhaitez les pépites que vous aurez trouvées en fouillant par vous-même** grâce aux onglets Nouveauté, Genre et Labels de la section "Parcourir".



EST-CE QU'UN ARTISTE LOCAL PEUT INTÉGRER LA PLATEFORME ?

Vous connaissez ou appréciez un artiste qui n'est pas encore sur 1D touch ? Parlez-en à votre bibliothécaire afin d'étudier la possibilité de l'intégrer.



Annexe 5 : Affiche disponible sur le site d'1Dtouch, présentation succincte et moins détaillée que l'annexe 4, mais attirant davantage l'œil.



BIENVENUE SUR LA 1^{ÈRE} PLATEFORME DÉDIÉE À LA DÉCOUVERTE MUSICALE



Venez découvrir et soutenir des milliers d'artistes sur la seule **plateforme de streaming** dédiée à la scène indépendante.


**Une nouvelle
plateforme
musicale**

UN MILLION DE TITRES À DÉCOUVRIR !



Ce lieu est partenaire d'1D touch. Grâce à votre abonnement, venez découvrir et soutenir des milliers d'artistes sur la première plateforme de streaming dédiée à la scène indépendante.

Accédez pendant un an, gratuitement, en illimité et sans pub au meilleur de la scène indépendante en créant votre compte sur 1D touch

Renseignez-vous auprès de l'équipe ou rendez-vous sur www.1dtouch.com pour connaître les lieux partenaires.

music.1dtouch.com

1D touch est développée par 1D Lab, une coopérative qui entend renforcer la diffusion et la rémunération des créateurs Indépendants.



Annexe 6 : maquette de la première des deux affiches, au format portrait, prévues pour l'animation autour de « Phallaina ». Cette affiche en particulier était prévue pour pouvoir également être distribuée en petit format, taille flyer.



PHALLAINA

La bande défilée de Marietta Ren

Du 17 au 22 avril, la médiathèque vous propose de découvrir l'application dédiée à cette œuvre hybride, mêlant les technologies, navigant entre la bande dessinée et le cinéma, la mythologie et la science-fiction

Projection en salle vidéo, pour une expérience immersive

Accès libre, tous publics.

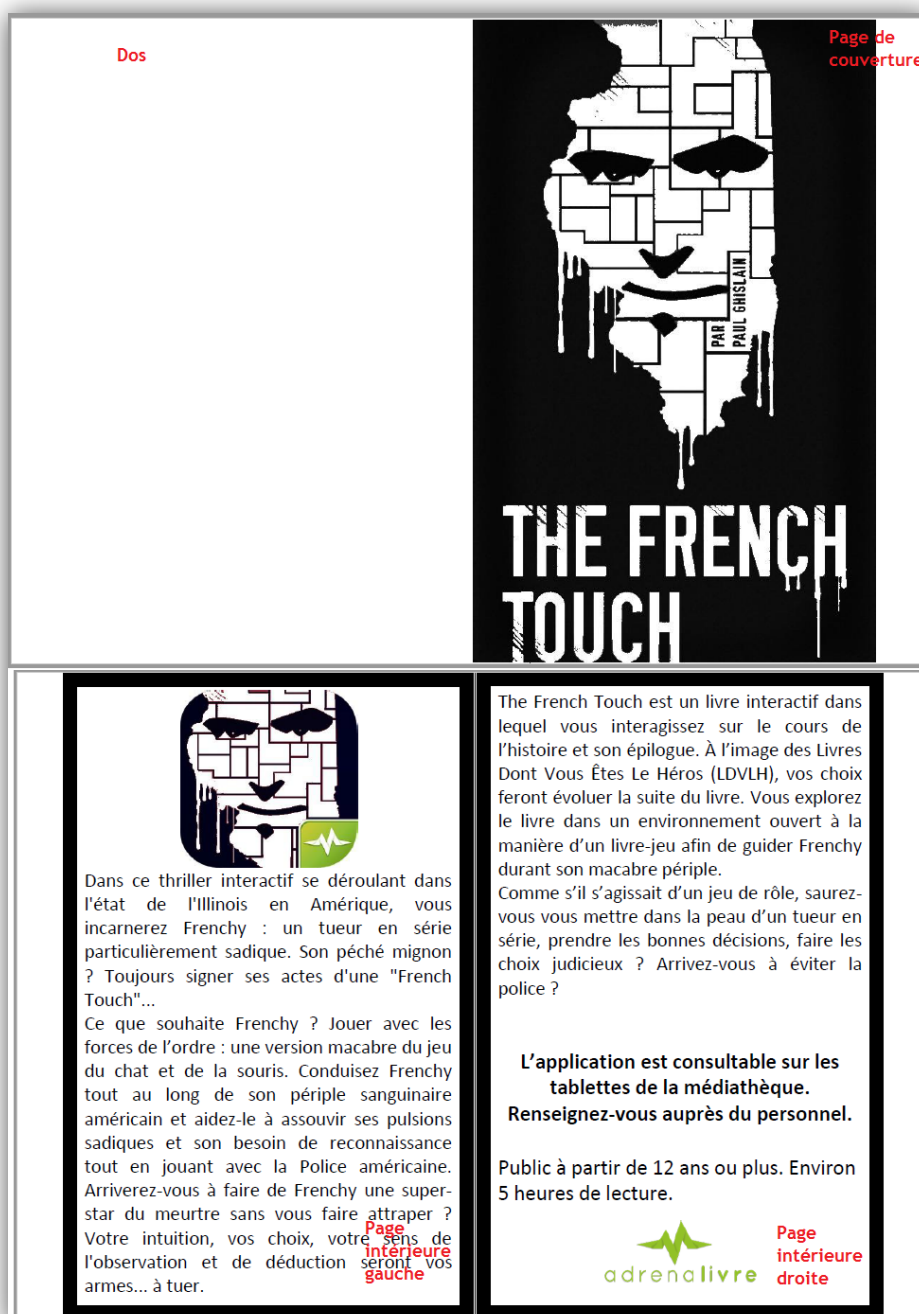


Guer
Médiathèque

Annexe 7 : maquette de la seconde, au format paysage, des deux affiches prévues pour l'animation autour de « Phallaina »



Annexe 6 : prototype d'un des sept livrets créés pour mettre en valeur les applications de livre-jeux acquises pendant le stage. Il est ici réalisé en noir et blanc pour une impression sur papier rouge, afin de respecter l'identité visuelle de l'image d'origine. Les indications de pagination en rouge sont données à titre indicatif et n'apparaissent pas sur le produit fini. De même, les marges blanches ont été découpées après impression.



Annexe 7 : Double page de présentation du site, du blog et de la page facebook de la *Félix Trochu*

Retrouvez-nous sur le net



Le site internet de la médiathèque

Pour chercher un titre sur le catalogue. Se tenir au courant des nouveautés. Créez aussi votre espace personnel pour gérer votre compte, effectuer vos réservations, garder une trace de vos documents préférés...

► <http://mediathequedeguer.opac3d.fr/search>

● L'ACTUALITÉ DE LA MÉDIATHÈQUE DE GUÉRET



Le blog

Pour retrouver nos coups de cœur, nos annonces, nos actualités, nos annonces.

► <http://mediathequedeguer.hautefort.com/>

Retrouvez-nous sur le net



La page facebook

Retrouvez toutes nos actualités et publications en nous suivant également sur notre page facebook.

► <https://www.facebook.com/mediatheque.guer/>

Annexe 8 : Panneau explicatif dans le cadre du « mur du numérique » pour expliquer le fonctionnement de la bibliothèque « lis tes classiques ».

Comment utiliser la bibliothèque numérique « Lis tes classiques » ?

De quoi avez-vous besoin ?

D'un smartphone ou d'une tablette équipée d'un lecteur de **QR code**

Comment procéder ?

Flashez le QR code à côté d'un titre qui vous intéresse avec le lecteur de votre appareil : le téléchargement commence... et vous obtenez une copie numérique intégrale du livre au format PDF, que vous pourrez lire sur votre appareil, copier, transférer sur un autre appareil...

Combien ça coûte ?

Absolument rien : ce sont des titres de littérature classique tombés dans le domaine public.



Annexe 9 : Fiche-procédure synthétique relative au prêt des liseuses et tablettes numériques. (Nb : les identifiants de connexion ont été masqués pour des raisons de confidentialité)

Prêt du matériel numérique mobile

Matériel et procédure

Liste du matériel

- 3 tablettes Acer Iconia
 - 3 étuis de protection
 - 3 chargeurs USB avec adaptateurs secteur
- 1 casque audio
- 2 liseuses numériques kobo
 - 2 étuis de protection
 - 2 chargeurs USB

Localisation : “tour” électrique à côté de la banque de prêt.*

**Les emballages d'origine et les notices d'utilisation sont conservées dans le bureau de Françoise.*

Prêt aux usagers

Prêt des tablettes : uniquement sur place

1. Allumer l'appareil avec un appui long sur le bouton marche/arrêt (coin supérieur droite)
2. Vérifier l'état du témoin de charge - Mettre en charge et en prendre un autre si inférieur à 20% ou si la tablette ne s'allume pas.
3. Identifier sous : *Owner* ; mot de passe “**(confidentiel)**”
4. Ouvrir “Authentification”
 - Identifiant : (confidentiel)*** (** = numéro de la tablette : 01, 02 ou 03)
 - Mot de passe : (confidentiel)*
5. Fermer la session owner (appui court sur le bouton marche/arrêt)
6. Ouvrir la session “*usager médiathèque*”
7. Remettre à l'usager après l'avoir enregistrée sur sa carte abonné.

Retour du matériel

1. Vérifier intégrité du matériel et des accessoires
2. Nettoyer l'écran (chiffon CD)
3. Retirer la tablette de la carte abonné
4. Vérifier témoin de charge - remettre en charge si inférieur à 20% et ranger dans l'armoire
5. Éteindre l'appareil (appui long bouton marche/arrêt puis appuyer sur “éteindre”)

Prêt des liseuses : empruntables sur la carte abonné

1. Allumer l'appareil (appui long sur le bouton marche/arrêt)
2. Vérifier le témoin de charge : donner une autre liseuse si elle ne s'allume pas ou si le témoin de charge est inférieur à 10%.
3. Remettre à l'utilisateur avec la notice après avoir enregistré la liseuse sur sa carte

Retour du matériel

1. Vérifier l'intégrité du matériel et des accessoires
2. Nettoyer l'écran (chiffon CD)
3. Vérifier le témoin de charge - remettre en charge si inférieur à 10% et ranger dans l'armoire
4. Éteindre l'appareil (appui long bouton marche/arrêt)

Attention :

- Éviter de laisser le matériel en charge trop longtemps afin de prolonger la durée de vie de la batterie.
- Éteindre la multiprise des chargeurs le soir, la rallumer en journée.
- Quand les appareils ne sont pas utilisés, s'assurer de les laisser éteints pour ne pas user la batterie.

Annexe 10 : aperçu du tableau ayant servi de base de travail pour le catalogage des applications

A	B	C	D	E	F	G	H
Catégorie	Nom	Lien ou appli ?	Type	Gratuit ou payant ?	Commentaire	vérification	catalogué
1	Presse	Lien	Presse en ligne	Accès gratuit		X	
2	Presse	Appli	Presse en ligne	Accès gratuit		09/12/16 OUI	
3	Presse	Lien	Presse en ligne	Accès gratuit		X	
4	Presse	Lien	Presse en ligne	Accès gratuit		X	
5	Presse	Salama	Presse en ligne	Accès gratuit		X	
6	Livres & littérature	Gallica	Livre	Gratuit		09/12/16 OUI	
7	Livres & littérature	Babelio	Réseau social littéraire	Gratuit		X	
8	Livres & littérature	Le choix des libraires	Appli	Gratuit	plante beaucoup...	09/12/16 OUI	
9	Livres & littérature	Livres audio	Appli	Gratuit		09/12/16 OUI	
10	Livres & littérature	Au fil des plumes	Lien	Gratuit		X	
11	Livres & littérature	Un amour de BD	Lien	Gratuit		X	
12	Livres & littérature	onlalu	Lien	Gratuit		X	
13	Livres & littérature	Poésie française	Appli	Gratuit	6000 auteurs	10/12/16 OUI	
14	Vidéo	Youtube	Streaming vidéo	Accès gratuit (présence de pubs)		09/12/16 OUI	
15	Vidéo	Arte	Streaming vidéo d'Arte	Accès gratuit		09/12/16 OUI	
16	Bureau	Office Suite	Suite bureautique (texte/calc/prés/pdf)	Gratuit	Passer à la version gratuite ?	10/12/16 OUI	
17	Bureau	Calculatrice	Une calculatrice...	Gratuit		09/12/16 NON	
18	Bureau	Evernote	Prise de notes organisée	Gratuit		09/12/16 OUI	
19	Bureau	Google traduction	Traduction texte ou vocal	Gratuit		09/12/16 OUI	
20	Jardinage	Au potager	Assistant jardinage	Gratuit (bandeau de pub)		09/12/16 OUI	
21	Jardinage	Seeds n' share	Assistant jardinage	Gratuit		09/12/16 OUI	
22	Musique	Spotify	Streaming musical + compo de playlists	Gratuit		09/12/16 OUI	
23	Musique	Deezer	Streaming musical + compo de playlists	Gratuit (pubs sonores)		09/12/16 OUI	
24	Radio	TuneIn radio	Streaming radio	Gratuit (bandeau de pub)		09/12/16 OUI	
25	Musique	1D Touch	Streaming musique indépendante+	Gratuit	Version payante permet enregistrement mais pas de réelle pl	10/12/16 OUI	
26	Cinéma	Films de l'ONF	Streaming films documentaire de l'ONF	Gratuit (achats intégrés)	2500 films en accès gratuit	09/12/16 OUI	
27	Cinéma	ImDb	Appli	Gratuit		09/12/16 OUI	
28	Cinéma	Arte	Streaming vidéo d'Arte	Gratuit		09/12/16 OUI	
29	Réseaux sociaux	Facebook	Réseau social	Gratuit	Nécessite messenger pour communication instantanée	09/12/16	
30	Réseaux sociaux	Tumblr	Réseau social axé médias	Gratuit		09/12/16	
31	Réseaux sociaux	Snapchat	Réseau social axé médias	Gratuit		09/12/16	
32	Réseaux sociaux	Messenger	Application de chat liée à facebook	Gratuit	Difficile à configurer en utilisation publique, le site internet	09/12/16	
33	Réseaux sociaux	Pinterest	Partage de centres d'intérêts	Gratuit		09/12/16	
34	Réseaux sociaux	Pearltrees	Partage de centres d'intérêts	Gratuit		09/12/16	
35	Réseaux sociaux	Instagram	Réseau social axé partage de photos	Gratuit		09/12/16	
36	Enfants	Pingouins!	Jeu éducatif	Gratuit		09/12/16	

Annexe 11 : captures d'écran relatives à la notice « tablettes ACER » sur le SIGB après catalogage des applications

Liste des notices

Not...	Typ...	Disponibilité	Description	Exemplaires	Outils
		Indisponible	Tablette ACER 3 exemplaires	Adultes - Adulte - Exclu du prêt [Prêt fonctionnel] (3)	
			1D Touch 1D Lab		
			2048 2048 Game		
			Arte TV Arte France		
			Au Potager ADN CREATION		
			Bébé Premiers Mots Papumba		
			Calcul Mental <i>Roland Charnay</i> Hatier jeunesse		
			Calcul mental <i>Roland Charnay</i> Hatier jeunesse		
			Choix des libraires Big5Media		
			Chroniques de Melville Le Lombard		
			Comic Creator Eper Apps		

Page 1 sur 2
Page courante 1 - 20 sur 37

decalog SIGB
Pierrick Stagiaire
Médiathèque municipale de Guer
0 Modules Aide

Recherche & catalogage
Périodiques
Abonnements
Autorités
Exemplaires
Récolement

Document : détails

Ajouter
Modifier
Supprimer
Dupliquer
Ajouter à cette notice
Modifier ex. ou sugg.
Réserver

Tablette ACER

français

0 / 3 EX

Contenu

- Phallaina / Marietta Ren
- YouTube
- Arte TV
- Gallica
- Choix des libraires
- Livres audio
- Singe matheux
- Au Potager
- Potager et Jardin
- Calcul mental / Roland Charnay
- Calcul Mental / Roland Charnay
- Bébé Premiers Mots
- iTooch les Bases du français
- Défi en maths
- Le Monde, l'info en continu
- Poésie française
- Evernote
- Google Traduction
- Spotify
- Deezer Music

Précédent
Retour à la liste
Suivant

CATALOGAGE DES APPLICATIONS

Foire aux questions applications

- **Qu'est-ce qu'une application ?**

Une application est un logiciel spécialement développé pour être exécuté sur matériel mobile ; notamment smartphone et tablette, et compatible uniquement avec l'environnement logiciel de ces appareils.

- **Pourquoi cataloguer les applications ?**

Tout comme les autres documents et objets acquis par la médiathèque, le catalogage des applications permet d'avoir une vision claire des applications disponibles sur le matériel. Cela permet aussi d'augmenter la visibilité de ces applications sur le catalogue, qui peut ainsi servir d'outil d'accompagnement à la médiation des usagers vers ces items.

- **Quelles applications cataloguer ?**

Toute application accessible au public. Les applications gratuites téléchargées au titre de simple test ou dont l'usage est strictement réservé à l'utilisation par le personnel de la médiathèque et exécutées uniquement dans la session propriétaire des tablettes peuvent rester invisibles.

L'acquisition d'applications payantes étant à envisager dans le cadre d'une politique documentaire classique, celles-ci font donc l'objet d'un catalogage pour être mises à disposition du public.

- **Note sur les versions des applications**

Les mises à jour n'étant pas automatiques sur les tablettes, il serait néanmoins chronophage de vérifier régulièrement chacune d'entre elle manuellement pour s'assurer qu'elle reste fonctionnelle. Les mises à jour ne peuvent donc se faire qu'au jugé : si un dysfonctionnement est constaté, cela peut venir d'un problème de ce côté, parfois l'application le signale d'ailleurs elle-même en proposant de télécharger la nouvelle mise à jour. Ne pas hésiter à l'effectuer le cas échéant.

Procédure de catalogage détaillée

1. Rechercher dans le catalogue : **tablette ACER**.
 - a. Entrer dans la notice
 - b. Cliquer sur modifier
2. Chercher la section “**Analyse**”
 - a. Cliquer sur “Ajouter une notice analytique”
 - b. Sélectionner “Dans une grille complète”
3. Cataloguer l'application
 - a. Renseigner le titre
 - b. Renseigner le type d'expression : sélectionner “**Ressource électronique**” dans le menu déroulant
 - c. Renseigner la langue
 - d. Renseigner le titre principal de l'application
 - e. Renseigner si besoin les responsables intellectuels et commerciaux
 - f. Renseigner si besoin les champs de classification
 - g. Sous-section analyse
 - i. Note générale :
 - ii. Résumé : décrire brièvement l'application (éventuellement récupérer la description du Google playstore), fournir un résumé dans le cas d'une fiction.
 - iii. Type de ressource : renseigner
4. Valider.
5. Valider l'ensemble de la fiche “Tablette acer” une fois toutes les modifications terminées.

Annexe 13 : Questionnaire prévu dans le cadre de l'enquête de public sur l'usage des ressources numériques

Le numérique et vous : questionnaire de pratiques

A. Votre profil d'utilisateur <i>Vous êtes :</i> ☐ Un Homme ☐ Une Femme ☐ Je ne souhaite pas répondre <i>Êtes-vous abonné-e à la médiathèque ?</i> ☐ Oui ☐ Non	<i>Votre âge ?</i> ☐ Moins de 15 ans ☐ Entre 15 et 25 ans ☐ Entre 25 et 30 ans ☐ Entre 30 et 40 ans ☐ Entre 40 et 50 ans ☐ Plus de 50 ans <i>Où habitez-vous ?</i> ☐ Guer ☐ Autre (préciser)
B. Votre équipement et vos habitudes numériques <i>Disposez-vous d'au moins un-e (cocher toutes les réponses vraies) :</i> ☐ Ordinateur de bureau ☐ Ordinateur portable ☐ Tablette multimédia (Ipad, android...) ☐ Liseuse électronique (kobo, kindle...) ☐ Smartphone (Iphone, android...) ☐ Console de jeu (portable ou de salon) <i>Disposez-vous d'une connexion internet à domicile ?</i> ☐ Oui ☐ Non <i>Dans l'ensemble, à quelle fréquence utilisez-vous ces appareils ?</i> ☐ Tous les jours ☐ Plusieurs fois par semaine ☐ Plusieurs fois par mois ☐ Plus rarement ☐ Jamais <i>Êtes-vous à l'aise avec l'usage de ces différents appareils ?</i> ☐ Très à l'aise ☐ Plutôt à l'aise ☐ J'ai quelquefois besoin de conseils ☐ Plutôt mal à l'aise ☐ Très mal à l'aise	
<i>Si vous disposez d'une liseuse électronique, quels types de fichiers consultez-vous dessus ?</i> ☐ Romans classiques ☐ Romans récents ☐ Policier ☐ Science-fiction ☐ Mangas ou bandes dessinées ☐ Autre (préciser) : 	<i>Si vous disposez d'une tablette multimédia, quel usage en avez-vous ?</i> ☐ Tâches administratives ☐ Achat en ligne ☐ Livres électroniques ☐ Lecture presse ☐ Utilisation professionnelle ☐ Réseaux sociaux ☐ Jeux vidéos ☐ Autre (préciser) :

C. Votre rapport aux services numériques de la médiathèque <i>Lesquels des services numériques de la médiathèque connaissez-vous ?</i> ☐ Ordinateurs de bureau et imprimante ☐ Liseuses électroniques ☐ Tablettes multimédia ☐ Musique en ligne <u>1Dtouch</u> ☐ Espace personnel usager en ligne (site de la médiathèque) ☐ Wi-fi ☐ Blog de la médiathèque (http://mediathequedeguer.hautetfort.com/)	<i>Lesquels avez-vous déjà utilisés ?</i> ☐ Ordinateurs de bureau et imprimante ☐ Liseuses électroniques ☐ Tablettes multimédia ☐ Musique en ligne <u>1Dtouch</u> ☐ Espace personnel usager en ligne ☐ Wi-fi ☐ Blog de la médiathèque <i>Êtes-vous abonné-e à la page facebook de la médiathèque ?</i> (https://www.facebook.com/mediatheque.guer/) ☐ Oui ☐ Non
<i>Si vous avez utilisé les tablettes de la médiathèque, quel usage en avez-vous eu ?</i> ☐ Navigation web ☐ Découverte des applications sélectionnées ☐ Accès à mon compte usager ou recherche sur le catalogue ☐ Réseaux sociaux ☐ Autre (préciser) : <i>Si vous ne les avez jamais utilisées, pourquoi ?</i>	<i>Avez-vous déjà utilisé voire emprunté les liseuses électroniques de la médiathèque ?</i> ☐ Oui ☐ Oui et j'en ai même emprunté une ☐ Non <i>Avez-vous été satisfait-e par le contenu ?</i> ☐ Oui ☐ Non (préciser pourquoi) :
D. L'évolution de l'offre numérique de la médiathèque <i>Quels types de nouveaux contenus numériques seraient susceptibles de vous intéresser ?</i> ☐ Davantage d'œuvres classiques (livres électroniques) ☐ Davantage d'œuvres récentes (livres électroniques) ☐ Applications culturelles (lecture numérique, musique, vidéo, musées virtuels...) ☐ Applications ludiques (jeux vidéos, adaptations de jeux de société, jeux éducatifs) ☐ Applications d'auto-formation ou éducatives ☐ Applications de presse en ligne ☐ Autre (préciser) : <i>Seriez-vous intéressé-e par des ateliers autour des tablettes dans la médiathèque ?</i> ☐ Oui ☐ Non	<i>Si oui, de quelle sorte ? (Cocher toutes les réponses pertinentes)</i> ☐ Animations utilisant les tablettes comme support (ex : heure du Conte numérique, réalité augmentée...) ☐ Présentation d'applications à caractère culturel (lecture numérique, musique, vidéo...) ☐ Présentation d'applications à caractère éducatif (enfants ou adultes) ☐ Présentation d'applications à caractère ludique (jeux vidéos, adaptations de jeux de société) <i>Saviez-vous que le Cyberspace de Guer propose également des initiations pour tous les usages courants au numérique (ordinateurs de bureaux, tablettes) ?</i> ☐ Oui ☐ Non
<i>Avez-vous une remarque dont vous souhaitez nous faire part sur l'offre numérique de la médiathèque ?</i> Merci du temps que vous avez bien voulu consacrer à ce questionnaire !	