



**QUAI42**

# **Numérique et usages innovants en médiathèque**

Médiathèque départementale de la Loire  
Bibliothèque Numérique de Référence

2016-2018

# La culture numérique en médiathèque

- **Culture numérique** est une expression qui fait référence aux changements culturels produits par les développements et la diffusion des technologies numériques et en particulier d'Internet.

**dans ce cadre, les médiathèques sont à même de**

➔ Fournir à tous les citoyens un accès privilégié à la culture et notamment la culture numérique.

➔ Aider les citoyens à s'approprier les outils numériques avec l'objectif de favoriser les échanges, d'être acteurs plutôt que consommateurs.



**Dans cet esprit la Médiathèque départementale de la Loire  
a élaboré le projet numérique QUA42  
destiné**

- **à faciliter l'accès et accompagner l'ensemble des Ligériens à la maîtrise des usages numérique**
- **à soutenir la vitalité d'un réseau de lecture publique formé et convaincu**

# Contexte et enjeux : le public

- Les ressources numériques nécessitent une forte médiation



- Accentuer la médiation directe avec le public ;
- Proposer différentes formes d'intervention sur le territoire en fonction du dynamisme des réseaux, de l'existence de partenaires numériques ou au contraire d'un *no man's land* numérique ;
- Faire évoluer le positionnement de la MDL comme organisme référent et ouvert à la population en direct ;
- Accentuer l'offre de formation autour du numérique dans le catalogue de la MDL.

# Contexte et enjeux : le territoire

- **Un territoire maillé de façon inégale et un aménagement hétérogène des bibliothèques** qui ne permet pas la mise en place d'ateliers numériques standards et communs à tous les espaces.



- Apporter directement les outils dans les bibliothèques du réseau ;
- Equiper les sites de la MDL pour développer l'offre de formation aux correspondants et au public ;
- Reconversion d'un musibus en espace de lecture publique numérique hors les murs afin de toucher l'ensemble de la population du département.

# Contexte et enjeux : des pratiques diversifiées

- **L'évolution des pratiques culturelles et du rapport à l'information modifie la relation du citoyen à la lecture et à la connaissance.** Après avoir permis l'acquisition du savoir par le biais des collections, les médiathèques rendent possible l'acquisition du savoir-faire. Une population avec des besoins de plus en plus variés (documentaire, technologique, ludique) qui évoluent (courant *Do It Yourself* et communautés de savoirs partagés).



- Salles ou bus sont conçus dans l'esprit FabLab, lieux de pratiques, d'expérimentation, ouverts et accessibles à tous → dimension éducative et pédagogique en formant les usagers à la manipulation de ces machines comme les imprimantes 3D qui permettent un premier niveau d'appropriation.



## Quai42 : un projet ambitieux

- Affirmer la légitimité des bibliothèques-médiathèques dans la promotion du numérique et dans la lutte contre la fracture sociale et numérique
- Accompagner les correspondants du réseau et les publics dans de nouvelles habitudes de loisirs et d'information et dans la maîtrise des usages numériques
- Sensibiliser les publics à des usages numériques responsables et à la maîtrise de l'identité numérique (informations personnelles qui circulent sur le net)
- S'appropriier et expérimenter la culture numérique (développer la créativité, comprendre les technologies pour faciliter leur appropriation)

# Des ressources numériques mutualisées

- **Permettre d'accéder à une offre unique et identique de ressources numériques quelque soit le territoire de résidence**
  - Constitution d'un groupement de commandes avec les villes de plus de 10 000 habitants hors réseau MDL et les E.P.C.I. pour une offre de ressources en ligne mutualisée.
  - Financement de ces ressources sur la base d'un pourcentage de la dépense appliqué à la population desservie

# Le numérique pour favoriser l'inclusion des publics éloignés

- Réaliser des partenariats pérennes avec les institutions et les associations.
- Former les professionnels qui travaillent dans les structures partenaires pour utiliser et valoriser les ressources de la MDL (documentalistes, classes Ulis, associations (DYS, migrants...), animateurs EHPAD...)
- Accompagner les correspondants du réseau à la médiation numérique en direction de ces publics qui fréquentent pas ou peu les bibliothèques.

# Le numérique pour favoriser l'inclusion des publics éloignés

- **L'abonnement à IGERIP, ressource de remédiation cognitive**  
plus de 15 000 exercices permettant de travailler :
  - les compétences clés, les savoirs de base
  - la remise à niveau scolaire
  - les fonctions cognitives (mémoire, logique, oral....)
  - la stimulation cérébrale des adultes
  - l'apprentissage du français langue étrangère (FLE)
- **Un numéribus : salon numérique itinérant**
  - proposant des animations ponctuelles ou séquencées avec l'objectif d'aller à la rencontre des populations qui ne fréquentent pas les établissements, pour une question d'âge, d'équipement, de pratiques ou d'isolement social.

# Le numérique pour favoriser l'inclusion des publics éloignés

- **Des outils d'animation dédiés**
  - Tablettes avec des applications spécifiques en fonction du public (remédiation troubles cognitifs pour les personnes âgées, troubles DYS, apprentissage des langues)
  - Malles de documents (livres, musique, vidéos, tablettes) pour l'apprentissage du FLE, et la prévention de l'illettrisme
  - Animations musicales clé en main avec des activités favorisant le travail de la voix et la coordination motrice
- **Partenariat avec l'association Valentin Haüy**
  - prêt de livres audio au format Daisy (téléchargement ou cd)
  - mise à disposition de liseuses daisy

## Les partenaires : des interlocuteurs indispensables

Afin de proposer des actions culturelles innovantes et diversifiées et de devenir un lieu convivial vecteur d'une vie sociale intergénérationnelle, la médiathèque travaille avec de multiples partenaires :



- Les services Education et Vie sociale du département,
- l'Education nationale
- les services de la petite enfance (relais assistantes maternelles),
- les maisons de retraite,
- les établissements pénitentiaires,
- les associations spécialisées (notamment dans la prise en charge des DYS...),
- Les espaces publics numériques (EPN), FabLab de la Loire
- Acteurs locaux

## Exemple de fiche action : Organiser une résidence en ligne avec un vidéaste et des classes de collège sur le Cybercollèges42

- Pourquoi ?
  - Connaître les mécanismes de « Youtube » (enjeux économiques, juridiques, culturels)
  - Prendre conscience de son identité numérique pour mieux la maîtriser
  - Faire connaître et comprendre les principes de montage et de diffusion d'une vidéo sur internet
  - Savoir valoriser ses connaissances
  - La réalisation d'une vidéo numérique en ligne permet d'aborder des aspects matériels (utilisation des applications de création vidéo, de montage), liés à la création (droits d'auteur), à la mise en ligne (écosystème des grandes plateformes numériques type Youtube, importance des données numériques), au partage, à l'identification et à l'authentification critique d'un contenu, mais aussi à des éléments d'éducation aux médias ou à des enjeux économiques (publicité).
- Avec qui ?
  - Direction de l'Éducation du département
  - Education nationale (DSDEN42 et collèges)
  - Fréquence Ecoles

## Facteurs clés de réussite du projet

Groupe de personnel motivé pour mettre en place les actions

Adhésion de nombreux correspondants à l'ouverture numérique

Reconnaissance de la MDL comme partenaire de projets culturels, notamment autour du numérique

Axe majeur du plan de développement de la lecture publique 2016-2020

# Facteurs risques du projet

Maîtrise inégale du vocabulaire et des codes des outils numériques par le personnel

Adhésion de nombreux correspondants à l'ouverture numérique

Budget contraint

Plan de formation du personnel 2016-2017

Médiation directe avec le public

Subvention DGD

# Evaluation

- **L'évaluation est indissociable de la réussite du projet.**

L'enjeu est de pouvoir réorienter les moyens ou les modalités de mise en œuvre d'une action si besoin.

- **Evaluation menée en interne par les services du Département**

- Choix de 4 ou 5 actions du projet (prioritaires / déjà engagées) pour lesquelles une structuration d'indicateurs de réalisations, de résultats et d'impacts sera établie à titre expérimental.
- accompagnement à l'élaboration d'outil adhoc (fiches indicateurs, tableau de bord) et à l'animation des ateliers indicateurs associés,
- appui à la collecte et à la mise en œuvre des outils, bilan et ajustement avant d'engager les autres actions.

## Conclusion

L'éducation à la culture numérique qu'ambitionne la MDL prendra des formes diverses, par exemple : jeux suscitant la réflexion, ateliers découvertes, intervention auprès des scolaires, auprès des publics empêchés, ateliers intergénérationnels et conférences-découvertes : c'est cette diversité, créatrice de richesse, qui permettra à chacun d'acquérir sa propre culture numérique.

**La MDL se positionne ainsi comme service structurant à l'échelle du département, garante de l'équité territoriale quant à la réduction de la fracture numérique.**

Pour relever ce nouveau défi, **le projet de la MDL est labellisé**

**Bibliothèque Numérique de Référence** (par le Ministère de la Culture et de la Communication qui remarque les projets innovants prenant en compte l'évolution des besoins et des pratiques des usagers à l'heure du numérique.)