

FICHE MÉDIATION

Les univers imaginaires

Contact : sarah.meslage@loire-atlantique.fr

Date 10/01/23	Cette animation a été imaginée lors du Digital Mardi par : Maria Aguilar (Médiathèque de Sucé-sur-Erdre) Charline Maitrasse (Médiathèque du Pellerin) Joëlle Monthiers (Médiathèque de Grandschamp des Fontaines)
Durée	1 séance de 1h30-2h
Lieu(x) de l'action	Bibliothèque/Médiathèque Vous pouvez imaginer cette animation hors-les murs : au sein d'une classe en groupe entier, au sein d'un CDI en demi-groupe. En local jeune, ou maison des jeunes En centre social
Thème	Le jeu vidéo / la création ludique Le livre numérique La création graphique
Présentation de l'action (contexte, intention)	Dans le cadre d'un partenariat avec une association d'aide à l'insertion locale (PIJ, Mission Locale ...), vous accueillez des jeunes entre 16 et 25 ans sortis du système scolaire avec certains présentant des difficultés de lecture. Avec la personne en charge du groupe, vous prévoyez d'accueillir 6 personnes.
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Manipuler le support tablette• Développer sa créativité et son imagination• Donner l'envie de lire• Attirer de nouveaux publics• Lutter contre la fracture numérique• Renforcer le lien bibliothèque – partenaire social
Public(s) ciblé(s)	Jeunesse à partir de 12 ans Adulte
Partenariats	BDLA (prêts de tablettes), ressources sur les applis Association locale CCAS EDS (Établissement départemental des solidarités) Organismes de formation pour adultes
Moyens humains	3 à 4 personnes min. (collègues, aide de bénévoles)
Coût	<ul style="list-style-type: none">• Gorogoa 5.99€• Monument Valley 4.99€ (réduction si vous achetez la suite)

	<ul style="list-style-type: none"> • Gris 5.99€ • Florence 3.49€ • Behind the Frame 5.99€ <p>Vous voulez inscrire un IPAD au budget d'investissement : demander un IPAD de dernière génération (9 = 399.99€ ou 10 = 599.99€) + rajouter le prix d'une protection et un budget de fonctionnement de 100€ pour une carte App Store (elles existent aussi en 25€ et 50€).</p> <p>Apple TV : de 169.99€ à 219.99€</p>
Matériel	<p>3 Ipads</p> <p>Des espaces distincts avec des assises</p>
Déroulé de la séance	<p>La séance se déroule sur 2h max.</p> <p>Accueil (enlever les manteaux et s'installer assis ou debout)</p> <p>Vous prévoyez de répartir les jeunes par 2 pour 1 tablette</p> <p>Introduction : Présentez-vous, souhaitez la bienvenue. Vous pouvez expliquer ce qu'est une médiathèque et ce que l'on peut y faire. Vous expliquez pourquoi on peut trouver des tablettes et du numérique dans les bibliothèques. Pour ces jeunes en recherche d'emploi, vous mettez l'accent sur la mission d'information, de documentation de la bibliothèque et sur la possibilité de travailler sur ces CV ou effectuer des recherches sur Internet.</p> <p>Vous pouvez aussi établir vos règles d'utilisation : ne pas collez vos yeux à l'écran, se tenir confortablement sans courber le dos...</p> <p>Vous expliquez ce qu'est un jeu vidéo et quels sont les métiers qui se cachent derrière, pourquoi ces applis sont payantes parce qu'elles permettent de rémunérer les graphistes, les développeurs, les éditeurs etc...</p> <p>Vous expliquez les applis Gorogoa, Monument Valley et Gris (auteurs, développeurs, éditeurs, prix ...).</p> <p>Vous laissez tester pendant 1h</p> <p>Pour aller plus loin, et s'ils sont à l'aise, vous présentez Behind the Frame et Florence, vous pouvez faire un parallèle avec vos collections livres (mangas sur l'art, documentaires, BD).</p> <p>Vous pouvez aussi binôme par binôme, ou avec le groupe entier, présenter les ressources numériques notamment la plateforme d'autoformation « Tout apprendre »</p> <p>Pour poursuivre, vous pouvez proposer un second atelier plus approfondi sur la BD.</p>

Supports de communication	Comme il s'agit d'une animation interne, vous pouvez faire un retour dans le bulletin municipal pour valoriser les activités de la bibliothèque en dehors des heures d'ouverture.
Évaluation fréquentation, souci technique ...)	Faites des bilans chiffrés à chaque séance. Évaluer à chaud les réactions des participants. Évaluer vos éventuels soucis techniques. Vous pouvez reprendre les bases de votre travail pour intégrer à votre programmation événementielle pour une animation jeunesse numérique, une des animations de la Nuit de la lecture, un accueil de classe (Cycle 3, Collège, Lycée).