



**Compte-rendu commission numérique**  
**Jeudi 20 septembre 2018**

**Présents :**

<b>Stanislas Adry</b> – BM de Reims	<b>Sonia Mirgaux</b> - Médiathèque de Toul
<b>Arnault Beylier</b> – Médiathèque d'Épernay	<b>Etienne Perard</b> - BD Marne
<b>Clémentine Chabrolle</b> – Médiathèque Tinquieux	<b>Guillaume Raimondeau</b> - Médiathèque Voyelles
<b>David Cussac</b> – Méd. Dép. Haute-Marne	<b>Anne-Sophie Reydy</b> - BD Aube
<b>Malik Diallo</b> – BM de Nancy	<b>Michaël Rocle</b> - Médiathèque Voyelles
<b>Carole Frattini</b> – BM de Châlons-en-Champagne	<b>Aurélia Roger</b> - Bibliothèque de Betheny
<b>Romain Gallissot</b> – Canopé	<b>Sylvie Thibaut</b> – BD Aube
<b>Rudy Garette</b> – Médiathèque de Vitry-le-François	<b>Stéphanie Le Loir</b> – Canopé
<b>Benoît Garnier</b> – Méd. Dép. Haute-Marne	<b>Ramonna Ratier</b> – Médiathèque de Troyes
<b>Joël Leclerc</b> - BD Marne	

**Excusés :**

Johannie Arnout – Bibliothèque Départementale des Ardennes  
Victor Martin – Bibliothèque Départementale de la Meuse  
Aude Walsby – Bibliothèque de Bar-le-Duc  
Bénédicte Didier – BlackMaria  
Natacha Dupuy – Médiathèque Départementale des Vosges  
Brigitte Munch – Bibliothèque de Colmar

Début de la réunion à 10h

- **Présentation du centre Saint-Ex**, culture numérique par Géraldine Taillandier la directrice.  
<http://www.saintex-reims.com/>

Visite des espaces de St-Ex :

- Artfabrique : espace de création et de construction, FabLab
- Labomachine
- Bar éphémère

- **Livia Buchler présente la commission et ses objectifs.**
  - Rassembler les acteurs travaillant autour du numérique
  - Mener une réflexion commune sur le numérique, nos pratiques, nos ressources
  - Échanger sur les besoins en formation, en journée d'étude
  - Faire remonter les attentes du terrain, des médiateurs, bibliothécaires, ..
  - Présenter les initiatives innovantes, les nouveaux projets
  - Réfléchir à la mise en place d'une veille professionnelle partagée
- **Réflexions et échanges de pratiques :**
  - **Les réseaux sociaux.**
    - Intervention de Benoît Garnier de la Médiathèque Départementale de la Haute-Marne qui présente notamment leur fonctionnement sur Facebook. <https://www.facebook.com/bdphautemarne/>

Depuis peu, ils ont fait le choix de changer de politique de publication. A présent 3 publications maximum par jour. Benoît souligne qu'ils utilisent le système de brouillons, ainsi tout le monde (les agents de la médiathèque départementale) peut créer des articles mais les administrateurs valident (4 administrateurs).

Depuis la mise en place de ce système, plusieurs constats :

- plus d'implication de l'équipe
- visibilité assez longue sur les prochaines publications (+ ou - 15 jours)
- création de système de rubrique (coup de cœur, l'instant numérique, le kikadi du mardi, rendez-vous, ...) Dans le but de proposer un rendez-vous régulier aux lecteurs.

Michael Rocle parle du # de catégorisation qui pourrait servir à retrouver toutes les publications d'une même rubrique. L'idée est intéressante.

Arnault Beylier interroge sur la fréquentation avec les nouveaux algorithmes de Facebook, la fréquentation est en baisse. Se pose alors la question du sponsoring ?

L'assemblée reste divisée sur la question. Difficile de payer pour être vu dans une structure publique, pourtant c'est bien ce qui est fait pour la communication print / papier, pourquoi ne pas faire la même chose sur les réseaux sociaux ?

Sur certains événements particuliers (festival, salon, événement important, ..) cela peut peut-être apporter du public, car lorsque l'on paie pour sponsoriser une publication, Facebook permet de bien cibler son lectorat (secteur géographique, âge, hommes / femmes, ..).

Benoît Garnier indique également qu'ils sont présents sur Pinterest, les couvertures des ouvrages renvoient directement sur le catalogue de la MDHM.

- **Accompagnement du public vers le numérique : quels outils, quelles médiations ?**

- Intervention de Rudy Garette – Vitry-le-François

Très peu d'offres quand il a rejoint la médiathèque de Vitry, uniquement une proposition d'ateliers « basiques » : outil traditionnel word, envoyer des mails, ...

La médiathèque est tournée vers les arts, il était donc logique de proposer des ateliers en relation avec cette thématique, actuellement les ateliers proposés sont :

- dessin assisté par ordinateur
- vidéo mapping
- création jeu vidéo (plusieurs niveaux)
- En projet : mini fab-lab, avec imprimante 3D

Au maximum, utilisation de logiciels libres, gratuits :

- Hevym (licence à 50€ à vie), gratuit auparavant
- Kitting fusion (licence à 60€), le souhait de ne pas utiliser Scratch car logiciel déjà utilisé à l'école
- gimp, photofiltre, ..

Pour toucher le public on passe par le réseau, les médiateurs de quartier. On commence à observer une fidélisation de notre public.

- Intervention de Carole Frattini – Bibliothèques de Châlons-en-Champagne

Thématique : le club de programmation

Ce club de programmation a vu le jour en avril 2017.

- A chaque petites vacances scolaires un stage est organisé.

- Participation aux 24h du code (1 fois par an), les participants viennent avec un projet déjà réfléchi
- Participation au concours de programmation avec les équipes. L'une des équipes a gagné le 1<sup>er</sup> prix avec lequel une borne d'arcade a été montée. Public présent : enfants et adultes. Très positif, les adultes ont été un bon soutien.

Sur la période 2018 – 2020, sur la partie numérique l'axe prioritaire est placé sur le club de programmation. C'est pour cela qu'un recrutement est en cours pour un poste de médiateur.

Proposition également de séance en semi-autonomie 1 samedi par mois, des postes sont réservés pour les personnes inscrites. Il était envisagé de passer à l'autonomie complète mais pour le moment le public n'est pas encore prêt. Actuellement 6 postes sont à disposition, les participants sont cependant prêts à venir avec leur propre matériel.

M. Rocle souligne l'existence du club code France qui propose des contenus pédagogiques pour le code

→ <http://www.codeclub.fr/>

- Intervention de Benoît Garnier et David Cussac, MDHM  
Présentation de leurs ressources numériques.  
L'ensemble de leurs ressources est présenté via un Prezi disponible à cette adresse :  
<http://bit.ly/ressources-mdhm>

#### **Autres infos :**

- Microsoft propose une manette jeu vidéo pour les personnes en situation de handicap. Plus d'infos :  
<https://www.presse-citron.net/microsoft-adaptative-xbox-manette-handicap-accessible/>

- Le site <https://www.robotshop.com/eu/fr/> vous permet de voir les robots qui existent

- Groupe Facebook Robots en bibliothèques : <https://www.facebook.com/groups/robotsenbibliotheques/>

#### ○ **Nouvelles initiatives, nouveau projet**

- Intervention de Joël Leclerc et Etienne Perard, Bibliothèque Départementale de la Marne  
Présentation du PopFab : <http://bit.ly/pop-fab>

Le souhait de la BDM est que les gens soient acteur de ce fablab itinérant.

Pour apprivoiser l'outil, un groupe numérique s'est créé à la bibliothèque départementale, chacun s'est spécialisé sur un outil (imprimante 3D, scanner, découpeuse vinyle, stylo 3D).

Il y a différents niveaux d'outils, il s'agit vraiment de quelque chose accessible à tous.

Une première présentation a eu lieu à Tinquex aux collègues des bibliothèques. Les retours étaient très positifs.

Sa première sortie officielle aura lieu à l'occasion du festival Territoires numériques pendant 5 semaines, le PopFab s'installera dans les bibliothèques de Tinquex, Betheny, Cormontreuil, Epernay et Reims.

A partir de janvier 2019, il sera prêté dans les bibliothèques du réseau.



- **Coopération, collaboration**

- **Festival numérique Marne 2018, vers un festival Grand Est ?**



Du 16 octobre au 17 novembre.

Soirée de lancement le 19 octobre à Tinquieux avec notamment un concert électro de Cyanide Dansen à base de console de jeux vidéo.

Festival numérique dans les bibliothèques de : Betheny, Cormontreuil, Epernay, Reims et Tinquieux.

En partenariat avec la bibliothèque départementale de la Marne, Interbibly avec le soutien logistique du Centre culturel numérique St Exupéry.

Ce festival a pour objectif de mettre en avant le terme « numérique » au programme des rencontres, des ateliers, des installations.

- Le fil rouge du festival sera l'installation Mèchané du studio Chevalvert.

L'installation propose au public de manipuler un paysage, d'influencer son évolution et son histoire.

- Autre fil rouge de l'événement : le pop fab de la BDM qui vous a été présenté précédemment.

- Enfin, un atelier sera également itinérant dans l'ensemble des bibliothèques : l'atelier de création de jeux vidéo proposé par l'artiste Paul Roset. Les personnes participantes pourront créer leur propre jeu vidéo en partant de la création du scénario à la réalisation des décors, des personnages et bien sur la programmation.

Beaucoup d'autres activités, conférences seront proposées, voir le programme : <http://bit.ly/territoires-numeriques>

Un festival de ce type pourrait voir le jour à une plus grande échelle, les bibliothèques participantes auraient une programmation commune (fil rouge) et une programmation propre à leur structure.

**A ce jour :**

MDHM : période chargée mais pourquoi pas sur certaines actions

Charleville-Mézières : période chargée, à voir

Troyes, Vitry, BDP Aube, Canopé 51, Châlons-en-Champagne : intéressés

Il s'agirait pour le moment d'un festival qui se déroulerait tous les 2 ans en alternance avec le festival littéraire. Cependant, la période peut-être rediscutée.

- **Veille partagée ?**

Tous les participants ont déjà leur propre veille. Beaucoup ont déjà les mêmes sources d'informations, (site internet, groupes FB, ...)

Plusieurs outils sont proposés : netvibes, WP, groupe FB, zulip, wiki, ...

L'objectif serait de faire une veille AVEC une valeur ajoutée.

Dans un premier temps, il est décidé que chaque membre peut s'il le souhaite envoyer à Livia ([livia.buchler@interbibly.fr](mailto:livia.buchler@interbibly.fr)) ses sources d'informations (groupes FB, site internet, ..) afin qu'elles soient toutes centralisées sur le site d'interbibly sur une page spécifique. Cela permettra dans un premier temps un partage des sources.

- **Formations**

Peu de besoin en formation sont ressorti de cette commission, je note tout de même :

- une demande autour des FabLab (comment, quel matériel, quelles animations autour, ..)
- une demande autour de la réalité virtuelle (sensibilisation, comment on fait, découverte de l'offre éditorial, ..)

Fin de la réunion à 13h.