

IDEASBOX

GUIDE DE L'ANIMATEUR **GESTION & MISE EN VALEUR**



Bibliothèques
Sans Frontières
Libraries Without Borders

GUIDE
DE L'ANIMATEUR

**GESTION
& MISE
EN VALEUR**

Sous la direction de

-

Avec la collaboration de

-

Design graphique, illustrations

Laure Mathon

SOMMAIRE

1	APPROCHER L'IDEAS BOX COMME UNE MÉDIATHÈQUE	7
	A. QU'EST-CE QU'UNE MÉDIATHÈQUE?	8
	B. QU'EST-CE QUE LA MÉDIATION CULTURELLE?	8
2	LES CONTENUS DE L'IDEAS BOX	11
	A. LE MODULE BIBLIOTHÈQUE	12
	B. LE MODULE CINÉMA	16
	C. LE MODULE INFORMATIQUE	16
3	LES DOCUMENTS	19
	A. TRAITEMENT PHYSIQUE DES DOCUMENTS	20
	B. CLASSEMENT : FACILITER LE RANGEMENT	21
	C. CATALOGAGE : QU'EST-CE QU'UN CATALOGUE ? À QUOI ÇA SERT ?	22
	D. EXEMPLARISATION	23
4	LES PUBLICS	27
	A. TYPOLOGIE DES PUBLICS	29
	B. L'ACCUEIL DU PUBLIC	36
5	MISE EN VALEUR & MÉDIATION	41
	A. MISE EN VALEUR	42
	B. MÉDIATION CULTURELLE	46
	C. AUTRES PARTENARIATS & COMMUNICATION : LES IDEAS BOX TOURNÉES VERS L'EXTÉRIEUR	58

*« Une porte ouverte à la connaissance.
La liberté, la prospérité et le
développement de la société
et des individus sont des valeurs
humaines fondamentales.
Elles ne peuvent s'acquérir que dans
la mesure où les citoyens sont en
possession des informations qui leur
permettent d'exercer leurs droits
démocratiques et de jouer un rôle actif
dans la société. Une participation créatrice
et le développement de la démocratie
dépendent aussi bien d'une éducation
satisfaisante que d'un accès libre
et illimité à la connaissance, la pensée,
la culture et l'information. »*

Définition d'une médiathèque par l'Unesco

1

APPROCHER L'IDEAS BOX COMME UNE MÉDIATHÈQUE



A/ QU'EST-CE QU'UNE MÉDIATHÈQUE?

L'Ideas Box est un outil multimédia qui doit faciliter un accès à la culture, à l'information et à l'éducation, tout en étant un lieu de convivialité, un lieu de construction de soi, et un outil de découverte. En cela, on peut l'assimiler à une médiathèque.

Le mot médiathèque rassemble deux termes : Média qui désigne l'ensemble des moyens d'informations et de communication et thèque, l'action de ranger. La médiathèque est donc un endroit qui donne accès à différents types de médias, de documents (livres, DVD, jeux de sociétés, etc.).

Cependant, une médiathèque ne correspond pas seulement à la consultation de documents. C'est aussi un lieu social important, vivant et accueillant, en accès libre et ouvert à tous.

Le médiathécaire est celui qui anime l'ensemble et doit savoir qui est son public. Il doit être disponible et connaître précisément quels sont les documents qui sont à sa disposition. Il doit savoir indiquer comment chercher et où trouver les documents recherchés, où trouver l'information à l'intérieur des documents, etc.

En tant qu'animateur de l'Ideas Box, vous tenez donc ce rôle, et vous allez faire le lien entre la Box et ses utilisateurs.

B/ QU'EST-CE QUE LA MÉDIATION CULTURELLE?

Le médiateur culturel est un passeur de culture, un homme-orchestre prêt à déplacer des montagnes pour faire partager la culture au plus grand nombre.

Les richesses sociales produites par les Ideas Box reposent sur l'action des professionnels en direction des usagers. Avec comme objectif de leur permettre d'avoir des repères dans la production éditoriale, informative, culturelle et numérique et ainsi d'élargir leur connaissance de la société, pour en être davantage membre.

Leur faire penser leur vie sociale, imaginer un avenir, donner forme à leur projet, leur faire acquérir certaines logiques de création, font partie des missions clés de la médiation culturelle.

En tant que passeur culturel, vous appuyez la mise en œuvre de la pédagogie en milieu minoritaire, ainsi que le renforcement des dimensions culturelle et artistique, favorisant ainsi une attitude d'apprentissage positive.

LES MISSIONS DE L'IDEAS BOX : VOS MISSIONS !

- 1 • Faciliter l'étude individuelle ainsi que l'enseignement formel à tous les niveaux;
- 2 • favoriser l'épanouissement personnel;
- 3 • stimuler l'imagination et la créativité des enfants et des jeunes;
- 4 • contribuer à faire connaître le patrimoine culturel et apprécier les arts, les sciences et l'innovation;
- 5 • donner accès aux expressions culturelles de tous les arts du spectacle;
- 6 • encourager le dialogue interculturel et favoriser la diversité culturelle;
- 7 • soutenir la tradition orale;
- 8 • faciliter l'acquisition de compétences dans le domaine de l'information et NTIC;
- 9 • soutenir les activités et programmes d'alphabétisation destinés à tous les groupes d'âge, y participer, et, au besoin, prendre des initiatives dans ce domaine.

2

LES CONTENUS DE L'IDEAS BOX



L'Ideas Box, comme une médiathèque classique, contient de nombreuses ressources à disposition des usagers. On nomme «documents» les différentes ressources, physiques ou non, qui sont disponibles dans l'Ideas Box. Pour que la médiathèque fonctionne bien, il faut que les responsables organisent ces documents.

Dans l'Ideas Box vous trouverez :



Des livres



des liseuses électroniques



des tablettes



Des jeux



des films



une petite scène de théâtre.

Ces supports sont répartis dans 4 modules différents (Bibliothèque, Cinéma, Informatique et Administration) qui ensemble composent l'Ideas Box.

A/ LE MODULE BIBLIOTHÈQUE

LES LIVRES

Le livre se place dans une perspective d'éducation, de connaissance et de divertissement. Chaque peuple possède une importante littérature orale, (contes, comptines, etc.) qui s'adressent à tous les publics et enchantent les enfants, les adolescents et les adultes.

Aujourd'hui, l'accès au livre s'est démocratisé. Tous les sujets y sont traités, même des sujets auparavant considérés comme tabou.

Les livres qui composent l’Ideas Box ont été choisis pour leur qualité et offrent aux lecteurs un panel riche et varié abordant notamment des problématiques de société. Vous trouverez des ouvrages pour tous les âges. La sélection des ouvrages a également été influencée par le contexte d’implantation de l’Ideas Box.

On peut répartir les livres en différentes catégories, qu’il est important de bien comprendre, afin de choisir les bons ouvrages pour les bonnes animations et les bons publics.

> **L’ALBUM**

L’album est une forme de narration fondée sur l’utilisation conjointe de l’image et du texte. À l’exception de l’album sans texte où le récit en images invite le lecteur à construire son propre récit dans sa tête, il y a au moins deux récits dans un album : un récit textuel et un récit en images. Dans certains albums les images sont redondantes, dans d’autres les images sont complémentaires. La forme littéraire de l’album étant très libre, les formats, les styles graphiques et les schémas narratifs sont très variés, et peuvent s’adapter à tous les publics, même les adultes !

> **LE ROMAN**

Le roman est une œuvre de fiction, généralement découpée en chapitres. Il peut prendre de nombreuses formes : roman épistolaire (par lettres), roman autobiographique (quand on raconte une histoire à partir de sa propre vie), journal intime, etc.

Il existe des romans de genres différents. Le genre caractérise et définit le contenu du roman. Cela peut être un roman d’aventure, sentimental, historique, policier, fantastique, de science-fiction, sur un thème de société, etc. Un roman peut aussi emprunter plusieurs genres en même temps.

› LA NOUVELLE

Cette forme narrative se distingue par la brièveté du texte. Elle est centrée sur un seul événement, généralement dans un lieu spécifique. Les personnages sont peu nombreux et moins développés que dans le roman. La nouvelle se termine par une fin inattendue, la « chute », parfois concentrée en une phrase. Tout comme le roman, elle peut être de genres différents, les plus fréquents étant les genres fantastique, policier et de science-fiction.

› LA POÉSIE

La poésie est une forme littéraire écrite généralement en vers, mais qui admet aussi la prose. Il y est question de sujets faisant appel à des émotions ou à l'imaginaire. Elle privilégie souvent la forme en utilisant de nombreuses figures de style, comme les métaphores ou différentes rimes qui viennent rythmer le texte.

› LE THÉÂTRE

Le théâtre est un genre littéraire qui expose une action dramatique sous forme de dialogues entre les personnages. Le théâtre est écrit pour être représenté, plutôt que pour être lu. Il suppose des acteurs, des costumes, des décors, un public.

(Cf. Le guide d'animation autour du théâtre)

› LA BANDE DESSINÉE

La bande dessinée ou BD est une succession d'images organisées pour raconter une histoire et présentées de façons diverses. Ces images sont généralement accompagnées d'un texte qui peut prendre plusieurs formes : texte explicatif, dialogues (inscrits dans des bulles) et onomatopées (formation d'un mot dont le son imite la chose qu'il signifie). La force de la BD passe avant tout par ses dessins qui racontent une histoire et plantent le décor. Les lecteurs perçoivent rapidement l'univers qui leur est proposé, contrairement aux livres non illustrés qui demandent plus d'attention. Son côté « ludique » attire des lecteurs peu habitués à lire.

> **LES DOCUMENTAIRES**

Contrairement aux formes littéraires précédentes, les ouvrages documentaires ne sont pas des œuvres de fiction. Ils ne racontent pas une histoire, mais informent et transmettent des connaissances. Les ouvrages documentaires donnent différents degrés d'information, sont adaptés au public auquel ils s'adressent. On distinguera les documentaires jeunesse et les documentaires adultes dans la Box.

LES JEUX DE SOCIÉTÉ

Le jeu de société se pratique à plusieurs personnes, par opposition aux jeux qui se pratiquent seul. Il s'agit d'une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu. Les jeux de société ont des vocations multiples ; ils favorisent la réflexion, parfois l'adresse, l'observation, l'écoute ou la vivacité. Ils sont également un excellent moyen de rassembler des personnes autour d'une activité ludique. Certains jeux sont universels, comme les jeux de cartes par exemple. Pour autant chaque pays et région du monde pratique des jeux qui leur sont propres.

B/ LE MODULE CINÉMA

Les activités possibles autour du module Cinéma sont multiples et ne se limitent pas à la diffusion de films sur la télévision. Des activités collectives sont possibles avec les différents outils proposés et offrent la possibilité de valoriser un résultat concret.

LES CAMÉRAS

Les caméras sont prévues pour faire du journalisme participatif, de petites vidéos documentaires, et pourquoi pas des fictions.

LES DIFFÉRENTS FILMS

Plusieurs sortes de films sont présents dans l'Ideas Box. Comme pour les livres, vous trouverez des documentaires et des fictions. Vous pouvez également trouver des films d'animation que l'on distingue des films classiques, avec de vrais acteurs. Les films sont sur des supports DVD.

LES GPS

Les GPS permettent de faire de la cartographie participative, c'est-à-dire d'étudier à grande échelle le territoire qui entoure l'Ideas Box et de répertorier toutes sortes de lieux.

C/ LE MODULE INFORMATIQUE

LES LISEUSES

Les liseuses contiennent un grand nombre de livres électroniques répartis en différents dossiers. Elles offrent la possibilité de proposer des ouvrages dans de nombreuses langues et sont simples d'utilisation.

LE SCANNER PORTABLE

Il peut servir à numériser les productions de la Box comme les dessins des enfants, les textes écrits lors d'ateliers d'écriture, etc. Celles-ci peuvent être mises sur serveur et partagées avec les usagers des autres Box à travers le monde!

LES TABLETTES NUMÉRIQUES

Les tablettes offrent un accès à de nombreuses applications pédagogiques et éducatives. Elles possèdent 5 interfaces différentes : une interface Ideas Box d'accueil, puis les interfaces Apprendre, Créer, Découvrir et Jouer. Les applications sont réparties suivant différentes catégories qui peuvent vous aider à vous repérer.

CONSEIL

Prenez soin des documents pour les garder longtemps

Pensez à nettoyer régulièrement les tablettes et DVD avec les petits chiffons, contrôlez l'état des livres et réparez-les avec du scotch s'ils sont abîmés! Cela vous permettra de mieux les conserver, mais aussi d'éviter les transmissions de microbes!

À RETENIR

L'Ideas Box est composée de nombreuses ressources qu'il est important de connaître.

Les modules sont composés de :

- 1• Module bibliothèque : des livres et des jeux de société.
- 2• Module cinéma : des caméras, des films, des GPS.
- 3• Module informatique : des liseuses, un scanner portable, des tablettes numériques.
- 4• Module d'administration : ordinateurs de gestion, catalogue de bibliothèque, etc.

3

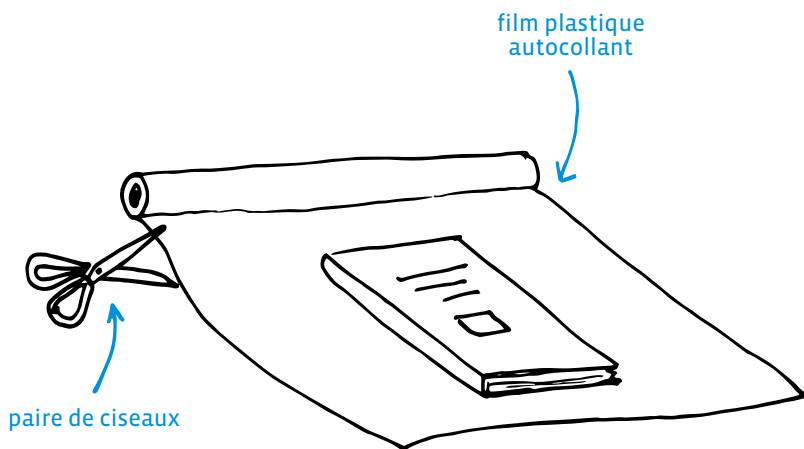
LES DOCUMENTS



A/ TRAITEMENT PHYSIQUE : LA PROTECTION DES DOCUMENTS

Avant tout, il est important de protéger les documents. Cette étape est surtout valable pour les livres, qu'il va falloir couvrir. La couverture d'un ouvrage est importante puisqu'elle va permettre une usure moins rapide et donc une conservation plus longue. Pour couvrir un livre, il vous faut seulement une paire de ciseaux et du film plastique autocollant.

@ Reportez-vous à la vidéo d'auto-formation «Comment couvrir un livre» sur le Campus Ideas Box.



B/ CLASSEMENT : FACILITER LE RANGEMENT

Il est important de classer les documents pour que tout le monde puisse s'y retrouver. En médiathèque, on peut classer les ouvrages de façons différentes.

On distingue généralement :

- Les ouvrages de fiction qui sont des œuvres d'imagination. On classe ensuite les romans, les bandes dessinées, les albums, les pièces de théâtre, les contes, etc.
- Les ouvrages documentaires qui contiennent des informations, des connaissances sur un sujet précis.

On fait ensuite la distinction entre les documents qui s'adressent plutôt aux enfants et aux jeunes, et ceux qui s'adressent aux adultes. Dans le module bibliothèque de l'Ideas Box, on peut ainsi trouver :

- Des documentaires jeunesse (signalés par des gommettes vertes) ●
- Des documentaires adulte (gommettes mauves) ●
- Des bandes dessinées (gommettes bleues) ●
- Des albums (gommettes roses) ●
- Des romans et des contes (gommettes orange) ●
- Des pièces de théâtre (gommettes rouges) ●

Dans la liseuse par exemple, les livres électroniques sont classés suivant leur genre : des romans policiers, des romans d'aventures, et des romans imaginaires, des romans réalistes, des romances, qui parlent d'amour; puis des documentaires, essais de philosophie; des pièces de théâtre; et des histoires courtes et faciles à lire.

CONSEIL

L'important quand on établit un classement, c'est de toujours penser à la façon dont les lecteurs vont chercher spontanément les documents.

Si vous voyez que le classement n'est pas adapté, et que les usagers sont perdus, vous pouvez le repenser en en parlant avec eux.

C/ CATALOGAGE : QU'EST CE QU'UN CATALOGUE? À QUOI ÇA SERT?

Une fois les documents protégés et classés, ils doivent être catalogués. Le catalogage permet d'établir la carte d'identité d'un titre (notice bibliographique). Cette description du document précise donc diverses informations : l'auteur, le titre, l'éditeur, la date d'édition, les dimensions, le nombre de pages, l'ISBN (son numéro d'identification). Normalement, tous les documents des Box sont déjà répertoriés dans le catalogue, qui regroupe donc toutes ces cartes d'identité, via le logiciel de catalogage. Cela vous permet :

- d'explorer le fonds de façon générale ;
- de rechercher facilement des documents en rapport avec un thème, qu'un usager pourrait vous demander, ou dans le cas où vous voudriez organiser des activités autour d'un thème ;
- de faire les inventaires réguliers des documents des Box.

D/ EXEMPLARISATION

Même si les cartes d'identité des documents sont déjà enregistrées dans le catalogue, il manque une étape pour qu'ils soient correctement répertoriés : l'exemplarisation.

Les cartes d'identité que nous avons établies précédemment peuvent être valables pour plusieurs livres, si on a plusieurs fois le même titre par exemple. L'exemplarisation permet de rapprocher un document physique avec sa carte d'identité.

Là, c'est à vous de jouer, sur LE LOGICIEL DE CATALOGAGE!

@ Pour savoir comment vous y prendre, reportez-vous au guide de fonctionnement.

À RETENIR

Le cycle des documents dans une médiathèque

Lorsque vous intégrez de nouveaux documents dans l'Ideas Box :

1. Pointez votre commande
2. Protégez vos documents pour en assurer la pérennité
3. Classez les documents selon leur genre
4. Complétez votre catalogue
5. Exemplarisez vos documents s'ils sont présents plusieurs fois dans l'Ideas Box

À VOUS DE JOUER!

CONNAÎTRE VOS DOCUMENTS

Prenez un ouvrage au hasard dans le fonds de l'Ideas Box.

1• Commencez par repérer les éléments suivants :

- Le titre
- L'auteur
- La maison d'édition
- Le nombre de pages
- L'ISBN
- Le thème

2• Déterminez le classement du document :

- S'agit-il d'un ouvrage jeunesse ou adulte?
- Le classeriez-vous dans les ouvrages de fiction ou les documentaires? Et dans quelle catégorie précisément, roman, BD, biographie, contes, etc.?

3• Cataloguez votre document :

À priori, l'ensemble du fonds de l'Ideas Box est déjà dans le catalogue. Allez donc vérifier. Pour cela, allumez l'ordinateur de gestion et ouvrez le catalogue. Vous pouvez procéder à la recherche de plusieurs manières :

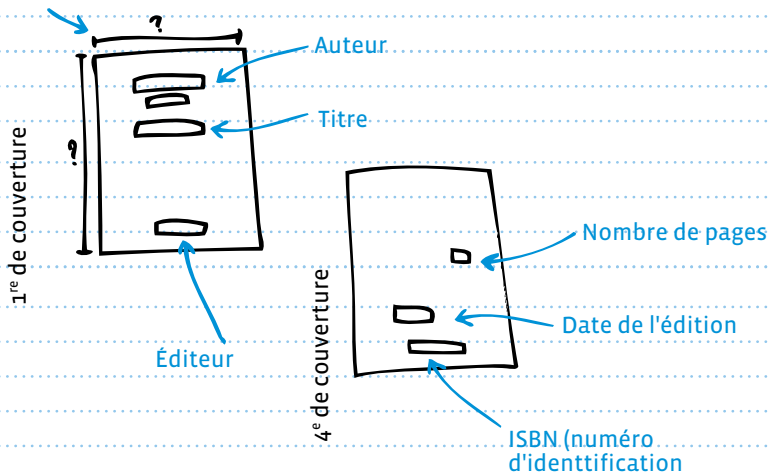
- La recherche par le titre ou l'auteur ;
- La recherche par la catégorie ou le sujet ;
- La recherche par l'ISBN ;
- La recherche par l'éditeur ou la collection ;
- La recherche multicritères.

Essayez de retrouver votre document de plusieurs manières, cela vous permettra de vérifier si les informations que vous avez relevées sont les bonnes. Si le document n'est pas dans la base, alors entrez-le!

4 • Présenter le document :

Le travail de classement et de catalogage des documents vous permet avant tout de bien connaître votre fonds et ainsi de mieux conseiller les usagers. Réfléchissez à présent à la manière dont vous pourriez présenter cet ouvrage, adaptez votre discours selon s'il s'agit d'adultes, d'adolescents ou d'enfants.

Dimensions



4 LES PUBLICS



Dans la médiathèque, vous rencontrerez des publics aux profils différents avec chacun des attentes et des besoins spécifiques auxquels il faudra vous adapter. Il est essentiel de bien connaître votre public pour apporter des réponses appropriées.

Pour cela, il va vous falloir observer les publics qui viennent spontanément vers l'Ideas Box, tout en gardant à l'esprit les objectifs principaux de cette médiathèque. Certains publics spécifiques sont à prendre en compte, parce que ce sont peut-être les plus naturellement éloignés de la culture qui viendront le moins facilement vers vous, comme les femmes, les publics non alphabétisés, les jeunes déscolarisés, etc.

L'Ideas Box a une vocation éducative, informationnelle et psychosociale. Vous devez prendre particulièrement en compte les publics qui vous semblent les plus fragiles afin de pouvoir recréer un équilibre au sein de la population. Le public jeunesse est également particulièrement important, puisqu'il représente l'avenir, et qu'il est souvent le plus réceptif.

Cibler certains publics ne veut bien entendu pas dire que vous en mettez d'autres de côté! Cela veut simplement dire que vous y portez une attention particulière dans la mise en place de vos animations. L'Ideas Box est justement un espace de reconstruction, un lieu de paix et de partage entre les différents publics, où les tensions peuvent s'apaiser, par la découverte de soi et de l'autre.

A/ TYPOLOGIE DES PUBLICS

Voici, pour vous aider, quelques fiches sur les différents publics que vous pouvez rencontrer, en fonction de l'âge :

BÉBÉS ET TOUT-PETITS (0-3 ans)

Attentes : Éveil, moment de partage parent-enfant.

Comment y répondre ? Animations, accueil et accompagnement par les animateurs, lecture individualisée.

Opportunités : Toucher les adultes qui les accompagnent, notamment les mamans.

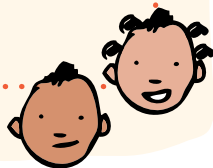
Comment y répondre ? Accueil, conseils de lecture pour les accompagnants (les rassurer sur leur capacité à partager un livre avec leurs enfants même s'ils sont illettrés), propositions d'animations pour adultes.

Contraintes : Présence obligatoire d'un adulte accompagnant, le bruit pouvant déranger les autres lecteurs.

Comment y répondre ? S'assurer qu'ils aient un espace confortable (tapis, coussins) pour eux à l'ombre, loin des adultes lisant au calme. Prévoir de l'eau.

Type d'animation à privilégier :

- Heure du conte
- Lecture individualisée
- Spectacle (spécifique aux tout-petits)
- Lecture à haute voix



- **Publics Jeunesse**

ENFANTS (4-8 ans)

Attentes : Divertissement, éveil.

Comment y répondre? Animations, accueil et accompagnement par les animateurs, lecture individualisée.

Opportunités : Curiosité, viennent souvent en groupe ou en famille.

Comment y répondre? Leur proposer des animations de groupe, mais aussi des temps individualisés.

Contraintes : Besoin de les encadrer, bougent beaucoup et se dissipent rapidement.

Comment y répondre? Installer les enfants dans un espace délimité.

Type d'animation à privilégier :

- Heure du conte
- Lecture individualisée
- Comité de lecture
- Spectacle
- Rencontres avec des auteurs / illustrateurs
- Lecture à haute voix
- Atelier créatif
- Découverte du livre



PRÉ-ADOLESCENTS (9-12 ans)

Attentes : Divertissement, recherche documentaire.

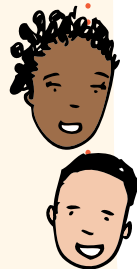
Comment y répondre ? Animations, accueil et accompagnements par les animateurs, aide à la recherche documentaire, lecture individuelle.

Opportunités : Public auquel on peut proposer des animations variées.

Pas de contrainte particulière.

Type d'animation à privilégier :

- Heure du conte
- Comité de lecture
- Conférence / Débat
- Spectacle
- Rencontres métiers
- Rencontres avec des auteurs / illustrateurs
- Lecture à haute voix
- Ateliers créatifs
- Découverte du livre





ADOLESCENTS (13-18 ans)

Attentes : Lien social, accès à la culture et au divertissement, recherche documentaire

Comment y répondre? Animations, accueil et accompagnement par les animateurs, aide à la recherche documentaire, lecture individuelle

Opportunités : Personnes «relais».

Comment y répondre? Lire un livre aux plus jeunes.

Pas de contrainte particulière.

Type d'animation à privilégier :

- Heure du conte
- Comité de lecture
- Conférence / Débat
- Spectacle
- Rencontres métiers
- Rencontres avec des auteurs / illustrateurs
- Lecture à haute voix
- Atelier créatif (slam)
- Découverte du livre

- **Publics adultes**

ANCIENS UNIVERSITAIRES

Attentes : Accès à des manuels, divertissement, accès à la culture, intérêt immédiat du public.

Comment y répondre? Animations, accueil et orientation par les animateurs, lecture individuelle, mise à disposition d'un espace de travail (place assise) pour consulter les livres.

Opportunités : Public en général nombreux.

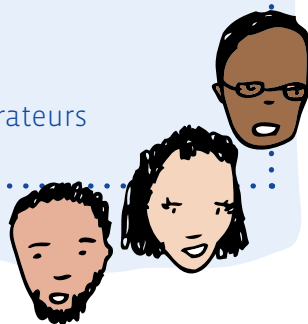
Comment y répondre? Organiser des animations en lien avec les programmes (lectures, pièces de théâtre, etc.).

Contraintes : Souvent en recherche de lectures « utilitaires » (usuels, manuels, etc.).

Comment y répondre? Y répondre dans la mesure du possible en conservant la spécificité de lecture loisir de l'Ideas Box.

Type d'animation à privilégier :

- Heure du conte
- Comité de lecture
- Conférence / Débat
- Spectacle
- Rencontres avec des auteurs / illustrateurs



ADULTES

Attentes : Lien social, accès à la culture et au divertissement.

Comment y répondre? Animations, accueil et accompagnement par les animateurs, lecture individuelle.

Opportunités : Personnes ressources.

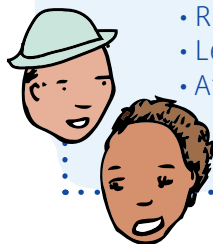
Comment y répondre? Les amener à partager leurs connaissances et contacts : présenter leur profession lors des rencontres métiers, proposer une conférence, etc.

Contraintes : Les femmes ont parfois du mal à libérer du temps pour venir à l'Ideas Box.

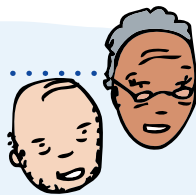
Comment y répondre? Organiser des animations spécialement pour elles, nous en reparlerons un peu plus loin.

Type d'animation à privilégier :

- Heure du conte
- Comité de lecture
- Conférence / Débat
- Spectacle
- Rencontres avec des auteurs / illustrateurs
- Lecture à haute voix
- Atelier créatif



PERSONNES ÂGÉES (55 ans et +)



Attentes : Lien social, accès à la culture et au divertissement.
Comment y répondre? Animations, accueil et accompagnement par les animateurs, lecture individuelle.

Opportunités : Personnes d'expérience.
Comment y répondre? Leur faire raconter une histoire, un souvenir, ou lire un livre à des enfants (lien intergénérationnel).

Contraintes : Mobilité réduite, déficience sonore, visuelle ou autre.
Comment y répondre? S'assurer qu'ils aient une place assise par exemple.

Type d'animation à privilégier :

- Heure du conte
- Comité de lecture
- Conférence / Débat
- Spectacle
- Rencontres avec des auteurs / illustrateurs
- Lecture à haute voix
- Atelier créatif



B/ L'ACCUEIL DU PUBLIC

L'accueil du public est un aspect particulièrement important dans votre rôle d'animateur. Les personnes qui viennent dans la médiathèque sont appelées des « usagers ». Il est crucial d'être attentif à ses usagers si l'on veut que l'Ideas Box fonctionne au mieux. D'où l'importance également de tous les systèmes d'évaluation mis en place au sein de l'Ideas Box. La première étape pour la bonne gestion de la médiathèque, c'est l'inscription des usagers. Pour cela, suivez le protocole d'inscription que vous trouverez dans le guide de fonctionnement.

L'animateur doit faire preuve d'adaptabilité, de disponibilité et de patience, tout en se gardant de tout jugement. Il existe deux types d'accueil, individuels et collectifs :

- L'accueil individuel demande d'être à 100% à l'écoute de votre interlocuteur, de comprendre sa demande et ses besoins pour savoir y répondre. Parfois un lecteur cherchera un livre sur un sujet, votre rôle peut être dans ce cas, au-delà de lui présenter les ouvrages sur le thème en question, de lui montrer un support multimédia qui réponde aussi à sa demande (d'où l'importance de bien connaître le fonds de l'Ideas Box).
- L'accueil collectif demande d'être attentif à chaque personne tout en gérant le groupe. Votre écoute ne doit pas reposer sur une personne en particulier, mais plutôt sur la demande du groupe en général.

Le rôle principal de l'animateur est :

- 1• Accueillir ;**
- 2• Accompagner et renseigner ;**
- 3• Répondre au mieux à la demande du lecteur ;**
- 4• Mettre en place des animations pour différents publics ;**
- 5• Être un médiateur culturel.**

Un bon accueil c'est :

- Un accueil pour tous : grands, petits, hommes, femmes, lecteurs, non lecteurs, etc. L'équipe doit donc faire preuve d'adaptabilité, de disponibilité et de patience, mais aussi se garder de tout jugement.
- Un accueil individualisé : il est important que chacun trouve la réponse à son désir personnel.
- Le contact personnel est précieux : il permet au lecteur d'être en confiance, d'être orienté et conseillé quand il le souhaite. Il est important d'essayer de discuter un peu avec chaque lecteur et de se montrer aussi disponible que possible. Cela permettra également de fidéliser le public d'une séance à l'autre.



CONSEIL

Accueillir un usager pour la première fois

La première visite d'un usager est un moment important. C'est là qu'il découvre le fonds mis à sa disposition et les outils auxquels il a accès. Votre rôle en tant qu'animateur est de l'accompagner dans sa découverte. Présentez-lui les différents modules et leurs contenus, expliquez-lui le fonctionnement du lieu. Laissez-lui le temps de s'imprégner de l'espace et de se mettre à l'aise en feuilletant un ouvrage ou en consultant une tablette. Essayez d'instaurer un climat de confiance afin que l'usager comprenne que vous êtes là pour répondre à ses demandes.

À RETENIR

Connaitre son public

permet de proposer des animations adaptées à ses besoins et attentes. Prenez le temps de connaître les usagers qui fréquentent l'Ideas Box, n'hésitez pas à mener des enquêtes auprès d'eux et à les impliquer dans la réflexion sur les animations et activités.

À VOUS DE JOUER!

VOUS ANIMEZ UN ATELIER AVEC UN PUBLIC DE PERSONNES ÂGÉES

Réfléchissez aux éléments importants à prendre en compte dans votre organisation :

1• Connaître votre public :

Pour chaque public que vous accueillez, un certain nombre de questions vous aideront à les cibler et les comprendre et ainsi à organiser au mieux votre activité.

- Quelles sont les spécificités des personnes âgées?
- Pour quelles raisons viennent-elles à l'Ideas Box?
- Faut-il encourager une activité individuelle ou collective?
- Comment mettre en avant leurs qualités / compétences?
- Peut-on envisager avec les personnes âgées une activité multi-public?

2• Préparer votre accueil :

Vous vous êtes décidé pour une rencontre avec un auteur.

Imaginez d'abord la disposition de la salle.

- Allez-vous favoriser une séance debout, assis sur le sol ou assis sur des chaises?
- Comment allez-vous disposer les participants pour que tous entendent et voient l'auteur?
- Quel espace est nécessaire pour l'animation?
- Faut-il du matériel particulier?

3 • Pendant l'animation :

- Pourrez-vous accueillir d'autres usagers dans l'Ideas Box en même temps que l'animation?
- Faut-il un nombre maximum de participants?
- Votre rôle en tant qu'animateur est d'assurer le bon déroulement de la séance et de faciliter le partage et l'échange entre l'auteur et les personnes âgées.
Comment allez-vous vous y prendre?

Les personnes âgées demandent une attention particulière du fait de leur condition physique.
Avez-vous pensé à tout selon vous?

5 MISE EN VALEUR ET MÉDIATION



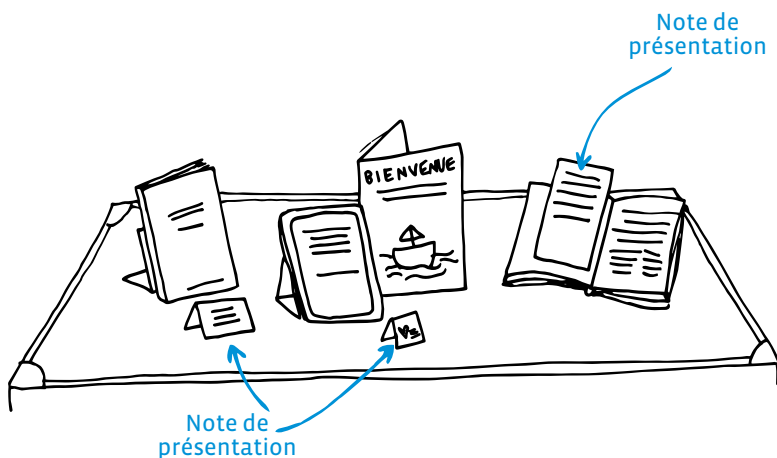
A/ MISE EN VALEUR

Afin de mettre en relation publics et documents, il est important ici de parler de ce qu'on appelle dans le monde de la médiathèque la «valorisation», qui est le fait de mettre en valeur les documents pour les amener jusqu'aux publics.

A.1. MISE EN VALEUR PHYSIQUE

Les lecteurs ne connaissent pas le fonds complet de la médiathèque. Il est donc important de mettre en valeur physiquement certains ouvrages, applications ou outils de la Box pour amener les usagers à s'en saisir. Pour cela, placez certains ouvrages, que vous aimez ou qui se réfèrent à une thématique par exemple, en avant sur des présentoirs ou sur les tables. Vous pouvez également faire une petite note de présentation d'un livre précisant pourquoi vous l'avez aimé, en quoi il est intéressant, etc., que vous placez directement sur le livre.

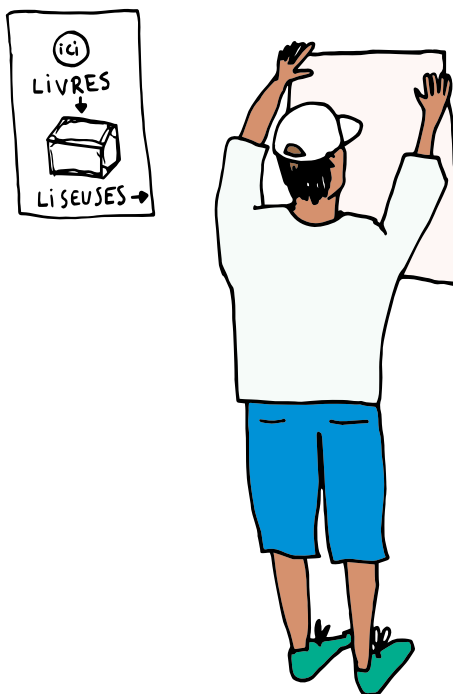
Vous pouvez procéder de la même façon avec les tablettes et les liseuses, en sortant par exemple une application ou un livre numérique de son dossier pour les mettre en avant.



A.2. SIGNALÉTIQUE

La signalétique correspond à tous les éléments mis en place autour des documents pour orienter le lecteur. Certains, comme les logos sur les modules, sont déjà en place et indiquent aux usagers comment se diriger selon qu'ils cherchent des outils numériques, le module cinéma, bibliothèque ou administration. Pour autant ce n'est pas suffisant.

Vous devez mettre en place un système de signalisation adapté à votre Box qui soit simple et compréhensible par tous. Il permettra à l'utilisateur d'être plus en confiance et d'avoir une vision d'ensemble du contenu de la Box. La signalétique peut être constituée de plusieurs affichettes présentant le contenu de chaque module ou invitant les personnes à venir vers l'animateur.



A.3. COMMUNICATION

La communication autour de la Box et des activités que vous proposez est particulièrement importante. Elle vous permettra de diffuser les informations sur les animations, le contenu et les thématiques que vous proposez dans la Box.

Il existe de nombreux vecteurs de communication. Vous rendre directement auprès de la population dans les villes et villages alentours pour parler des animations que vous proposez, diffuser un message à la radio ou dans les journaux locaux, afficher les plannings dans la Box mais aussi à l'extérieur sont autant de possibilités pour faire connaître vos activités. L'important est de faire connaître les bonnes activités aux bons endroits et au bon public.

Au fur et à mesure, vous pouvez impliquer les usagers dans le travail de communication par le biais du journal des Ideas Box, en créant des petites présentations de la Box à distribuer, etc.

Comme vous ne pourrez peut-être pas accueillir tout le monde durant vos animations, il est important de proposer un calendrier des activités, par exemple à l'entrée de la Box, en demandant aux personnes de s'inscrire auprès des animateurs.

Si vous voulez toucher un public en particulier, vous pouvez également passer par d'autres structures ; aller mettre une affiche dans les centres communautaires, tels que le centre pour jeunes par exemple.

exemple de
programme



À RETENIR

La Box doit être accessible à tous les usagers, qu'ils soient jeunes ou adultes, lecteurs ou non, habitués ou nouveaux, etc.

La manière dont vous présenterez la Box et les documents qu'elle contient est primordiale pour faciliter son appropriation par les usagers. Prenez donc le temps de réfléchir à la meilleure mise en valeur selon votre public, ses besoins, ses attentes.

B/ MÉDIATION CULTURELLE

Amener les publics à explorer les documents passe aussi et surtout par ce que l'on appelle la médiation culturelle, c'est-à-dire mettre en place des liens entre les usagers et le contenu des Box. Ces liens peuvent être des activités, des animations autour des différents contenus, des présentations, etc., qui vont amener les usagers à s'approprier les outils de la médiathèque et à s'en servir selon leurs besoins et envies.

La mise en place d'animations passe par trois étapes indispensables :

- la préparation ;
- l'animation en elle-même ;
- l'après-séance.

CONSEIL

Les animations naissent de vos envies, de vos idées, de vos rencontres, des demandes du public, etc.

Une animation peut être ponctuelle, en une ou en plusieurs séances.

La même animation peut aussi être régulière, se répéter toutes les semaines ou tous les mois, pour rythmer le calendrier des Box.

FOCUS

Utiliser plusieurs outils dans une seule animation

L'Ideas Box regorge d'outils différents, numériques ou papiers, créatifs ou à lire, qui se complètent très bien et peuvent être utilisés dans une même animation. Les mêmes thématiques peuvent se trouver dans les livres, les tablettes ou les films par exemple.

Utiliser plusieurs outils permet d'atteindre les objectifs suivants :

- Enrichir votre animation. Chaque média aborde les thématiques sous un angle différent. Les participants ne sont pas tous réceptifs aux mêmes outils, ce qui permet de garder leur attention durant toute l'animation et de toucher un maximum de personnes.
- Toucher différents publics et encourager un rapprochement intergénérationnel.
- Amener les usagers à utiliser toutes les ressources de l'Ideas Box pour approfondir un sujet.
- Renforcer la cohésion d'équipe au sein de l'Ideas Box puisque cela vous encourage à travailler ensemble.

Vous pouvez, par exemple, parler des pays en montrant les images d'un atlas, faisant des recherches actives sur les applications des tablettes et animant un débat après la diffusion d'un film.

Vous pouvez également travailler sur les transports en lisant un album sur un petit garçon qui voyage et en le rapprochant d'une application sur la tablette.

Laissez libre cours à votre imagination pour faire les liens entre les différents outils de l'Ideas Box et diversifiez vos animations !

B.1. PRÉPARATION DE L'ANIMATION

Vous devez toujours avoir en tête ce que vous allez faire. Une séance se prépare 30 minutes à une heure avant l'arrivée de votre public, en fonction des ateliers. Préparer la séance en amont rassure et vous permettra de gérer au mieux vos publics, surtout les enfants. Il est donc important de vous faire des fiches de préparation qui détailleront vos activités à l'avance.

Pour préparer une animation, vous devez vous poser plusieurs questions indispensables qui vous amèneront à l'animation la mieux adaptée à votre public et vos objectifs :

- Quel(s) public(s) souhaitons-nous toucher?
- Quels sont les objectifs que nous voulons atteindre?
- Quels thèmes souhaitons-nous aborder?

Lorsque vous avez répondu à ces trois questions et trouvé une animation adaptée, il faut encore s'interroger sur plusieurs aspects :

- Quel matériel est nécessaire?
- Quels moyens humains nécessite l'animation?
- Combien de participants maximum peut-on accepter dans l'animation?



CONSEIL

Ne négligez pas ces étapes de préparation et d'observation, elles vous aideront à être plus à l'écoute de votre public, à proposer des ateliers de qualité et à être plus en confiance. Les animations en elles-mêmes n'en seront que plus faciles à réaliser!

BIEN CHOISIR SON ANIMATION

Chaque public a des attentes et des besoins différents en venant à l'Ideas Box. Les activités proposées devront être pensées en fonction des participants. Voici quelques conseils et astuces pour bien choisir son animation.

POUR QUI ?

> FACE À UN PUBLIC CIBLÉ :

Certains types d'animations sont universels : l'heure du conte, la pièce de théâtre, par exemple. D'autres sont plus appropriés à un public spécifique : par exemple, un comité de lecture ou une conférence-débat sont à priori plus accessibles à un public adulte et un peu cultivé.

Mais au-delà de cette répartition, c'est surtout le choix du thème de l'animation qui se révèle déterminant.

En effet, une conférence sur un auteur peu connu risque de toucher un public relativement restreint d'intellectuels. Par contre, une conférence sur la musique touchera un public plus large et pas nécessairement lecteur. Les thématiques musicales, et sur la culture locale de façon générale, sont particulièrement propices au partage et à l'échange intergénérationnel.

Des thèmes tels que la famille, la condition féminine, la cuisine, la santé, l'eau, la violence, les liens familiaux, l'éducation des enfants, etc., sont susceptibles d'attirer des femmes. Un thème ayant eu un écho récent dans l'actualité attire un public plus nombreux.

Il faut donc essayer de varier intelligemment les thématiques abordées afin de contenter le plus grand nombre.

› FACE À UN PUBLIC HÉTÉROGÈNE :

S'occuper en priorité du public le plus nombreux.

Faire appel à des personnes ressources, capables de s'occuper d'une partie du public.

Faire participer certains adultes à l'encadrement des enfants.
Profiter de temps plus calmes pour s'occuper du public le moins nombreux.

Faire participer les femmes, qui viennent souvent moins spontanément.

Organiser des animations pour les tout-petits, en parallèle avec une activité spécifique pour les femmes.

Se rapprocher d'associations de femmes et organiser des rencontres pour qu'elles soient moins intimidées. On réserve alors l'animation uniquement aux femmes.

Promouvoir régulièrement les femmes dans les activités de la Box (inviter des artistes féminines, faire une sélection de livres écrits par des femmes, accueillir les écolières d'une classe, etc.).

AVEC QUOI ?

Il faut aussi penser au matériel nécessaire, aux besoins humains, au moment le plus propice pour faire des activités, aux partenariats envisageables avec d'autres structures, etc.

Les animations sont aussi le moment de mettre en avant les contenus de l'Ideas Box. N'hésitez pas à combiner plusieurs types de médias. L'important est d'avoir sélectionné en amont les contenus sur lesquels vous souhaitez baser votre animation. Vous pouvez en choisir plusieurs sur lesquels vous allez vous appuyer, d'autres que vous allez simplement mettre à disposition pour la consultation.



COMMENT ?

Le moment venu, il est important de bien préparer l'espace de l'animation, de sortir son matériel à l'avance. Si l'on projette un film, on vérifie bien les branchements avant que le public n'arrive. Si on fait une animation autour des tablettes, on vérifie bien que tout soit chargé.

Il est indispensable de créer dans la Box un espace chaleureux, afin que tout le monde s'y sente bien. N'hésitez pas à bouger le mobilier et sortir du matériel pour créer un espace adapté. Si on lit une histoire par exemple, on touche au domaine de l'intime, celui qui écoute fait face à des émotions, il est important de diminuer la distance entre le public et l'animateur, de créer un espace de confiance. L'essentiel est d'être à l'aise et de savoir intégrer tout le monde. Les animations sont avant tout des moments à partager, des moments de communication. Il faut, encore une fois, faire bien attention à l'adaptation des contenus au public que l'on cherche à toucher. Mais ce n'est pas une raison pour avoir peur de proposer des contenus parfois un peu plus poussés : on a le droit de se tromper, de penser à des solutions de secours ! Faites aussi vos choix par rapport à ce qui vous intéresse personnellement. Le public sent bien si l'on apprécie le livre qu'on est en train de lui lire. Il est difficile d'intéresser les autres avec un livre qui n'évoque rien pour nous ou que l'on n'aime pas !

Si vous avez le temps, vous pouvez vous entraîner avant l'animation, vous préparer de façon concrète, vous serez bien plus à l'aise quand le public sera vraiment là.

CONSEIL

Conseils pour faire respecter les règles :

Parler doucement, ne pas crier.

Prévoir deux animateurs quand c'est possible, pour qu'ils s'appuient et se complètent.

Toujours donner aux participants les règles de l'animation, afin qu'ils sachent ce qui les attend.

Calmer les esprits en cas de difficultés, interrompre l'animation pour parler calmement du problème.

Prévoir un plan B si l'animation ne fonctionne pas, si les participants ne sont pas attentifs.

À RETENIR

Avant de mettre en place un atelier, déterminez le public et les objectifs de la séance.

Prenez le temps d'installer l'espace pour l'animation et vérifiez le matériel nécessaire. Une fois les participants présents, vous n'avez plus le temps de penser aux livres que vous souhaitez présenter ou aux outils que vous allez utiliser.

B.2. L'ANIMATION

L'animation est un moment important dans une médiathèque. Elle permet au public de s'approprier les outils proposés, mais surtout de créer des liens entre les usagers, de développer des compétences, la créativité, etc. Une animation ne doit pas être trop longue pour conserver l'attention des participants. Généralement, selon le public, elle dure entre 1h et 1h30.

L'animation ne se compose pas uniquement de l'activité proposée. La séance complète doit être pensée pour faire venir les usagers et mettre les participants en confiance. L'important est de faire passer le même message à tous les participants, préciser les règles, les limites ; on appelle ça «poser le cadre». En début et en fin d'animation, vous pouvez instaurer des petits rituels, surtout avec les enfants, pour leur donner des repères et un cadre sécurisant. Une comptine, des petits gestes ou un dessin peuvent être de bons rituels. La «ficelle à histoires» (cf. Fiche 13 dans le guide «Fiches d'animation») est une formule simple et accueillante.

Une fois la séance terminée, les enfants qui ont du mal à repartir aident à faire un petit bilan pendant quelques minutes, quelques enfants sont désignés pour remplir le journal de l'Ideas Box (cf. Fiche 15 dans le guide «Fiches d'animation») tandis que d'autres préparent une affiche annonçant la prochaine séance. Enfin, les enfants participent au rangement des livres et du matériel.

Avec les adultes, on peut prendre le temps de faire un tour du groupe, de prendre des nouvelles de chacun, etc. et de recueillir, de la même façon, les impressions de chacun en fin d'animation.

FOCUS

Poser le cadre

Il faut poser le cadre en début de séance lorsque tous les participants sont arrivés. Cela permet d'instaurer des règles communes à tous, nécessaires au bon déroulement de l'activité et qui permettent de délimiter la séance. Après ce rituel, on entre dans l'espace Ideas Box avec l'animateur, on écoute, on respecte, on est calme. La séance durera 1h et ce qui se passe en dehors ne nous concerne plus. On crée ainsi une bulle de détente.



LA LECTURE COLLECTIVE, LECTURE À HAUTE VOIX,

est l'animation de base en médiathèque. Elle est destinée à tous, enfants ou adultes, sachant lire ou non.

Il est important de choisir ses textes à l'avance, et de les préparer. Vous pouvez choisir un texte court, ou bien un extrait d'un texte long, dans les livres ou sur les liseuses. Entraînez-vous, faites une première lecture silencieuse, observez bien le texte dans ses détails, repérez les éventuelles difficultés de prononciation, de ponctuation, etc. Puis relisez-le plusieurs fois à voix haute avant de le lire devant un groupe.

QUELQUES CONSEILS POUR BIEN LIRE À VOIX HAUTE :

- Adaptez le niveau sonore de la voix à la distance à laquelle se trouve le public (grand groupe ou petit groupe intime) et assurez-vous que tout le monde entende bien. Prêtez attention à votre posture, tenez-vous droit, soyez à l'aise, ne vous cachez pas derrière le livre, et pensez à sourire! Montrez à votre public que vous êtes convaincu par l'histoire que vous racontez.
- Articulez-bien, prenez votre temps, en regardant régulièrement les auditeurs. Respectez la ponctuation du texte, pensez à respirer : mettez le ton pour les interrogations et les exclamations, et marquez des pauses pour les virgules et les points. Si on bute sur un mot, ce n'est pas grave : on continue!
- Présentez d'abord la couverture, le titre et l'auteur. Puis finissez par la quatrième de couverture, il peut y avoir des images.
- Si c'est un album, vous pouvez soit lire le texte d'abord, puis montrer les images ensuite, soit faire les deux à la fois en tenant le livre à côté de vous. Prenez bien le temps de montrer les images.

- Pendant la lecture, il y a des instants où le silence s'installe, lorsque les participants regardent l'un après l'autre les images pour s'en imprégner. N'ayez pas peur du silence. C'est le meilleur moyen d'attirer l'attention de chacun, de créer l'envie de regarder à son tour. C'est aussi le moment où les images et les idées se construisent dans l'esprit de l'auditeur. On peut même montrer un album sans texte, en passant plus de temps sur les images, et peut-être en laissant le public raconter l'histoire.

Ce moment de lecture collective peut également être un moment de découverte collective d'un contenu. On peut regarder un film ensemble, ou présenter une application, etc.



B.3. L'APRÈS-SÉANCE

Une fois l'animation terminée, il vous reste une dernière étape pour que la séance soit complète : le moment du débriefing. Il vous permet de faire le bilan de la séance et de préparer la suivante. C'est également le moment de discuter avec vos co-animateurs de vos ressentis, de ce qui a fonctionné ou non, des difficultés rencontrées et solutions trouvées, des enseignements à tirer, etc. Pour cela, reprenez votre fiche de préparation d'activité en essayant de déterminer si vous avez rempli vos objectifs, par rapport à vous-même et par rapport au public. Conserver vos comptes rendus vous permettra de faire évoluer vos animations et, de façon plus générale, de faire évoluer l'Ideas Box.

C/ AUTRES PARTENARIATS & COMMUNICATION : LES IDEAS BOX TOURNÉES VERS L'EXTÉRIEUR

L'Ideas Box est généralement déployée dans des zones démunies de points d'accès à l'information, de bibliothèques. Elle devient donc un lieu privilégié pour se connecter, apprendre, jouer et créer. En tant que médiathèque, centre de ressources, lieu de vie culturelle, l'Ideas Box doit être ouverte à de nombreuses collaborations. Des partenariats peuvent ainsi être montés avec les écoles, associations, collectivités et regroupements de personnes, pour favoriser l'accès à l'éducation, à l'information et à la culture des populations vulnérables.

C'est à vous, en tant qu'animateur, d'intégrer les différents acteurs qui pourraient collaborer sur les thématiques de vos activités, permettre de valoriser les fonds de l'Ideas Box, etc. Le rôle du médiathécaire est principalement la coordination de toutes les ressources, documentaires et humaines qui l'entourent, pour fournir la meilleure proposition culturelle et informative à ses publics.

EXEMPLE : PARTENARIAT AVEC LES ÉCOLES

Il est bénéfique que les enfants soient le plus tôt possible en contact avec les contenus des Ideas Box, qu'ils en comprennent l'aspect à la fois ludique et instructif. Pour cela, il est intéressant, et même nécessaire, que les enseignants utilisent les ressources de l'Ideas Box comme outils pédagogiques, avec votre aide.

La première étape dans la mise en place d'un tel partenariat est de rencontrer les enseignants. Vous pouvez réfléchir en amont aux contenus qui pourraient accompagner les programmes scolaires. L'objectif est double : les professeurs découvrent l'Ideas Box et peuvent ensuite s'appuyer sur ses ressources, les emprunter pour préparer leurs cours ou s'en servir en classe; et ils peuvent également se rendre à la médiathèque avec leurs classes. Vous pouvez alors préparer un planning d'accueil pour les différentes classes.

Les partenariats avec les classes peuvent porter sur différentes choses. Vous pouvez projeter un film ou présenter certains livres en rapport avec un thème étudié à l'école. Vous pouvez également proposer des animations sur un thème vu avec le professeur qui vous aidera à mener cette animation de façon pédagogique.

Cela constitue pour tous une façon nouvelle d'apprendre et d'enseigner, et permettra aux élèves de mieux comprendre, de mieux se souvenir. Les professeurs peuvent aussi être présents pour vous aider dans la gestion du groupe.

Ensemble, vous pourrez également faire de la médiation auprès des parents des élèves afin d'expliquer ce que l'on propose au sein des Ideas Box. Ainsi, l'action profite à tout le monde.

Vous pouvez même faire rentrer ces animations liées aux programmes scolaires dans les cycles thématiques dont on a parlé un peu plus haut ou bien faire des actions ponctuelles comme la présentation et le test de l'application Code de la route, aux 1^{re} et 2^e année de secondaire en Éducation civique et morale.

FOCUS

La Khan Academy (KA Lite hors connection) est également un bon outil pédagogique : il peut être intéressant que les professeurs l'explorent en vue d'enrichir leurs pratiques pédagogiques. Organisez des séances afin de les former à l'utilisation de Ka Lite. On peut ensuite leur prêter les tablettes afin qu'ils explorent les différentes vidéos. Si des professeurs se sentent prêts à intégrer ce support dans un de leurs cours, ils peuvent venir dans l'Ideas Box en commençant par une vidéo assez accessible, avec un sujet que les élèves connaissent déjà. Vous serez là en tant qu'appui technique et modérateur.

Quelques idées d'actions avec des structures partenaires :

- Organiser des rencontres avec des associations d'éducation formelle lors desquelles les bénéficiaires parlent de leur futur métier.
- Créer des «raconte-tapis» avec les bénéficiaires de la formation couture.
- Organiser des interventions de prévention, de sensibilisation avec des organisations de la santé.
- Organiser des expositions avec des collectifs ou groupes d'artistes.

CONSEIL

Constituez-vous un agenda des contacts possibles pour monter des projets communs ou faire venir des intervenants, et n'oubliez pas de faire des comptes rendus après chaque partenariat!



À VOUS DE JOUER!

VOUS AVEZ DÉCIDÉ DE FAIRE UNE SEMAINE THÉMATIQUE SUR L'EAU.

Imaginez les activités que vous allez mettre en place :

1 • Réfléchir au thème

Commencez par vous poser les questions suivantes :

- Quels outils présents dans l'Ideas Box abordent spécifiquement la thématique de l'eau?
- Quels outils présents dans l'Ideas Box pourraient être utilisés pour cette semaine?
- Y a-t-il des organismes dans la région spécialisés sur l'eau?
- Des actions sur cette thématique ont-elles déjà été menées dans la région ou ailleurs?

2 • Connaître votre matériel :

Afin de préparer au mieux vos activités de la semaine, réunissez tous les outils repérés précédemment et familiarisez-vous avec.

3 • Définir le public

Organiser une thématique sur une semaine permet de toucher un maximum de monde. Souhaitez-vous toucher tous les usagers de l'Ideas Box ou certains publics spécifiques tels que :

- les enfants ;
- les adultes ;
- les personnes handicapées ;
- les groupes scolaires ;
- autres.

4 • Penser les animations

Selon le ou les public(s) que vous souhaitez toucher par la thématique, il faut à présent imaginer les animations adaptées. Pour cela, posez-vous les questions suivantes :

- Y a-t-il des fiches d'animation dans le guide «Fiches d'animation» qui pourraient vous inspirer?
- Dans les outils que vous avez repérés, lesquels vous plaisent le plus, lesquels avez-vous envie d'utiliser dans vos animations et de partager avec les usagers?
- Comment pouvez-vous lier certains de ces outils pour les utiliser ensemble?

Essayez de trouver quelques animations réalisables en une semaine. Soyez inventif !

Une semaine thématique ne se résume pas aux animations que vous mettez en place, mais aussi la manière dont vous mettrez en avant le thème de l'eau dans l'Ideas Box. Vous pouvez faire une exposition sur toute la semaine avec une structure partenaire, mettre des ouvrages et applications pertinents en avant, etc.

5 • Les fiches d'animation

Afin de vous exercer, choisissez une activité et constituez la fiche d'animation afin de déterminer les objectifs, la durée, le matériel nécessaire et le déroulement.

6 • Faire le planning de la semaine

Déterminez maintenant le planning de la semaine. Combien d'activités avez-vous envisagé? Sont-elles toutes réalisables sur une semaine? Quels animateurs seront mobilisés sur les activités? Organisez votre semaine!

Si vous avez trouvé des organismes spécialisés, il peut être intéressant de les contacter afin de connaître leurs activités et voir avec eux si des actions communes sont envisageables.

LES PUBLICS EN ALPHABÉTISATION

L'alphabétisation est un élément important au sein d'une société. Elle permet l'autonomie personnelle et le développement social et humain. En étant plus conscient du monde qui nous entoure, on peut davantage s'affirmer au sein de sa communauté et de sa famille.

L'alphabétisation contribue à la diminution de la pauvreté et stabilise le développement, la paix et la démocratie sur l'ensemble de la société. Elle favorise également l'égalité des sexes.

1. QU'EST-CE QUE L'ALPHABÉTISATION?

> ALPHABÉTISATION

L'alphabétisation concerne tout public (adultes ou enfants) qui ne possède pas les bases de l'écrit. Parfois, l'apprenant n'a jamais été scolarisé : il découvre ce qu'est l'écriture, prérequis essentiel à l'intégration dans la plupart des sociétés. L'alphabétisation doit être considérée non comme une fin en soi, mais comme un moyen de préparer l'homme à un rôle social, civique et économique. Cette approche va au-delà des limites de la forme rudimentaire de l'alphabétisation consistant simplement à enseigner la lecture et l'écriture.

> ANALPHABÉTISME

L'analphabétisme est l'incapacité ou la difficulté à lire, écrire et compter, faute d'apprentissage.

> LES CARACTÉRISTIQUES DU PUBLIC EN ALPHABÉTISATION

Les personnes analphabètes ont tendance à rester à l'écart du groupe de peur de montrer leur incapacité à lire ou écrire. Elles vont inciter leurs enfants à participer aux animations, mais sans jamais s'intégrer elles-mêmes aux activités. Elles sont souvent accompagnées de personnes qui ont un rôle « d'interprète ».

2. ANIMER UN ATELIER AVEC DES PERSONNES EN ALPHABÉTISATION

L'alphabétisation est une des actions les plus difficiles à mettre en place : comment aider un adulte à maîtriser les codes d'un monde lettré alors qu'il faut des années à un enfant pour y accéder ? Vous devez en premier lieu identifier l'objectif d'apprentissage de vos participants : veulent-ils améliorer leur écrit, leur oral, leur niveau de lecture. Vous ne pourrez certainement pas combler toutes leurs attentes, mais l'atelier d'alphabétisation doit être perçu comme une ouverture sur le monde. Il existe de nombreuses méthodes d'apprentissage, nous vous proposons l'approche de l'alphabétisation dite « conscientisante », développée par Paulo Freire. Elle consiste à partir du monde et du vécu de la personne analphabète pour lui permettre de prendre conscience d'elle-même, de ses possibilités d'action sur son environnement. Cette approche vise l'autonomie de la personne, le développement de sa capacité à agir.

Cette méthode se divise en trois étapes :

- **Etude du contexte ;**
- **Sélection de mots à partir du vocabulaire découvert ;**
- **Processus d'alphabétisation.**

L'ÉTUDE DU CONTEXTE

Cette phase est particulièrement importante puisqu'elle va déterminer la suite de votre atelier. Cela consiste à comprendre l'environnement dans lequel vivent les gens d'une région particulière, à s'imprégner des mots et du langage employés par les apprenants.

Pour ce faire vous pouvez :

- En amont de votre atelier vous rendre dans les quartiers ou villes d'où sont originaires les participants pour connaître les mots, les phrases couramment utilisées dont vous vous servirez ensuite.
- Vous pouvez également consacrer les premières séances de votre atelier à découvrir ce langage en mettant les apprenants dans des situations de la vie courante. Utilisez le théâtre ou le jeu de rôle ou même un article de journal sur un fait divers ou un extrait de roman avec des idées fortes. (Cette deuxième option peut se faire sans maîtriser parfaitement le théâtre ou l'actualité. Le but n'est pas de transformer quiconque en comédien ou critique, mais plutôt de créer des mises en situation de la vie courante, de communication de tous les jours.)

L'objectif de cette première partie est de vous plonger avec vos participants sur leur contexte de vie. Quelles sont les conversations qu'ils abordent le plus, les sujets qui les préoccupent, leur manière de se comporter avec leur enfant, leur voisin, etc.

Le cadre de vie est une force créative pour cette première partie de votre atelier, elle doit être analysé au mieux afin de faire sortir le vocabulaire «générateur», indispensable pour la seconde partie.

Attention ne négligez pas cette première étape, prenez le temps de faire analyser le contexte de vie à vos participants, ce qu'il en ressort. Comprendre le milieu où l'on vit est une des étapes fortes pour la méthode d'apprentissage dite «conscientisante»

LA SÉLECTION DE MOTS À PARTIR DU VOCABULAIRE DÉCOUVERT

À ce stade, vous devez noter les mots qui ont émergé durant les conversations mises en place grâce à vos mises en situation. Vous devez vous intéresser non seulement aux expressions typiques, mais aussi aux mots qui ont un impact émotionnel important pour les gens. Ces mots, que l'on appelle « les mots générateurs », ont le pouvoir de produire d'autres mots chez les apprenants. Pour que cela ait un réel impact, il est essentiel que ces mots s'inscrivent dans la réalité sociale, culturelle et politique des gens. Ils doivent évoquer et signifier quelque chose d'important pour les apprenants afin de les stimuler mentalement et émotionnellement. Il y a dans toute société des termes centraux, des termes clés autour desquels le pouvoir s'instaure et est mis en question, autour desquels les rapports sociaux s'établissent : réfugié, sécurité, intégration, chômeur, mais aussi des termes centraux pour les différents groupes constituant la société, ainsi dans notre secteur : alphabétisation, apprenant, écriture, etc.



À noter : L'étude du contexte et la sélection des mots du vocabulaire sont liés, ces deux parties peuvent être faites pendant une même séance, néanmoins ne mélangez pas ces deux étapes, vous risquez de perdre l'objectif de l'atelier, qui est de déterminer précisément le vocabulaire qui éveillerons l'envie d'en savoir plus sur vos participants.

À RETENIR

- 1 • On analyse le contexte de vie de vos participants
- 2 • On fait ressortir le vocabulaire « générateur ».
- 3 • C'est seulement une fois, ces deux premières parties comprennent par vos participants que vous pouvez passer à la troisième étape qui est le processus d'alphabétisation.

Ces deux premières parties ne font pas travailler l'écrit néanmoins c'est nécessaire de passer par cette étape avant de commencer l'écrit qui interviendra en troisième partie.

LE PROCESSUS D'ALPHABÉTISATION

Cette étape consiste à analyser les mots relevés en tant que symboles graphiques. Pour cela, vous pouvez les faire apparaître sur un tableau, une feuille, des cartes, etc. Vous aurez également besoin d'une série d'images restituant des situations en rapport avec les mots et conçues pour produire des impressions diverses dans l'esprit de l'apprenant. N'hésitez pas pour cela à utiliser les outils présents dans l'Ideas Box, et notamment les livres ou les tablettes.

Commencez par décrire et analyser la situation provoquée par le mot, donc les images que vous avez retenues. Par exemple, le mot pauvreté : le mot peut évoquer des problèmes de logement, d'alimentation, de santé, etc. Les apprenants s'entretiennent sur la situation existentielle correspondant au mot et sur le rapport entre ce mot et la réalité qu'il recouvre.

Cette partie est importante, ne commencez pas à décortiquer un mot sans l'avoir analysé. Prenez le temps nécessaire de faire comprendre le sens à vos participants avant de commencer à décortiquer les mots. Il est nécessaire pour la bonne continuité de votre atelier que tous les participants aient la même définition du mot.

À noter : Il se peut que vos participants, ne soient pas tous en accord sur la vision que lui procure tel mot, servez-vous en pour en faire un débat qui doit aboutir sur une définition ou tout le monde se retrouve.

Pour finir avec cette partie vous allez passer à la visualisation du mot lui-même, en indiquant son contenu sémantique (c'est-à-dire le sens, la signification du mot) et en montrant sa décomposition en syllabes, puis en familles phonétiques. Par exemple le mot pauvreté se décompose en trois syllabes : Pau / vre / té, qui phonétiquement deviennent : Po / vre / té. On détaille ainsi trois familles phonétiques :

Pa pe pi po pu
Vra vre vri vro vru
Ta te ti to tu

Les apprenants essaient ensuite de composer d'autres mots avec ces combinaisons de syllabes et leurs familles. En même temps, ils poursuivent leur réflexion et analysent d'un œil critique le contexte réel représenté dans les codifications car l'alphabétisation est étroitement liée à la vie culturelle et politique des apprenants.

À noter : Vous pouvez travailler plusieurs mots lors d'une même séance, à la condition que ces mots soit de même nature ou de syllabes identique. Les personnes en situation d'alphabétisation auront du mal à tout mémoriser. N'hésitez pas à regrouper les mots par catégorie.

DÉROULEMENT DES ATELIERS :

Il y a trois étapes pour cette animation, elles sont toutes les trois indispensables, cependant elles peuvent se regrouper.

1^{re} et 2^e partie peuvent se faire lors d'une même séance, mais attention respectez bien l'ordre et le sens de ces deux étapes. Enfin prenez le temps nécessaire en fonction de vos participants afin que ces deux étapes soient comprises par tous vos participants avant de démarrer la troisième partie. Celle-ci demande la préparation et beaucoup de temps avant d'être assimilé par vos participants.

L'alphabétisation est une animation qui demande du temps et de la patience, il faut donc prévoir cette animation de manière régulière. Sinon vous n'obtiendrez aucun résultat de vos participants

ÉVEIL À LA LECTURE



Objectifs / Attentes :

- Transmettre la lecture plaisir aux enfants comme aux parents en proposant à chaque enfant une lecture s'adressant à lui seul, afin qu'il rencontre l'objet livre et se découvre lecteur.
- Enlever les barrières autour du livre auprès des parents, selon sa situation (ne sachant pas lire, n'ayant jamais connu le livre autrement que par l'école)

DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT

Dès sa naissance, l'enfant entre dans un processus dit de développement :

- éveil des sens et des perceptions ;
- langage ;
- développement affectif et social ;
- motricité globale et fine.

Au fil des jours et des semaines, le bébé va développer des compétences nouvelles, les expérimenter par essais et tâtonnements, découvrir que plus il grandit plus il peut interagir avec son environnement familial et social.

DE LA NAISSANCE AU 6 MOIS :

L'éveil des sens et des perceptions permet au bébé de découvrir le monde. Le bébé se nourrit et apprend de tout ce qui l'entoure. Il observe et reconnaît les voix, les visages ou les découvre et les « apprivoise ». Il va également apprendre à coordonner diverses actions : regarder l'objet, le saisir, le porter à sa bouche. Au niveau du langage le bébé va emmêtrer des sons différents cris, pleurs, babilles, etc. qui s'affinent progressivement selon les situations de faim ou de confort, de contentement ou de mécontentement.

La voix de la mère est la première à laquelle il porte le plus d'attention ainsi que le son de sa bouche par des gazouillis, et ses rires aux éclats. Visuellement, l'enfant voit les contrastes de couleurs vifs, (noir et blanc, jaune et rouge, etc.) les formes simples.

Au niveau social, il va réagir en présence d'autres personnes et sera attentif à leurs déplacements. Il regarde les visages, voit et fixe dès son plus jeune âge le triangle de chacun de ses interlocuteurs. Les autres enfants ne l'attirent pas plus que ça à ce moment là, bien qu'il soit sensible à la voix plus aigüe des enfants que celle des adultes. Ses besoins affectifs se centrent autour de la mère, du parent référent. Le bébé a parfois besoin de revenir vers des bras connus, afin de « reprendre des forces » avant de retourner en exploration dans ce monde de lecture. Il est bénéfique pour lui d'être attentif à ses états et émotions afin de l'accompagner au mieux dans ses découvertes.

Du côté de la motricité, le bébé a des mouvements spontanés de ses bras, jambes, il communique aussi avec son corps, le réflexe d'agrippement est présent, il examine attentivement ses mains et ses doigts, il secoue le hochet placé dans sa main.

LE LIVRE ET L'ENFANT :

Le bébé de la naissance à ses 6 mois va acquérir plusieurs compétences, le livre va trouver toute sa place dans cette découverte du monde. Le fait de reconnaître les personnes ou les objets connus, montre que l'enfant est en capacité de reconnaître l'objet livre et de faire place à cet objet dans sa vie quotidienne. La voix de sa maman étant la première voix à laquelle l'enfant va porter son attention, montre la soif de l'enfant à l'écoute des mots. Le livre est l'un des seuls outils qui offre la possibilité de continuer et de découvrir plus encore le monde. À travers la langue du récit, l'enfant se verra offrir un éveil aux mots et aux images importantes à sa construction humaine. Le bébé confirmera ce plaisir que ça lui procure par l'attention qui vous portera, dans la manière de bouger son corps, jambes, bras et de ses gazouillis voir par ses sourires.

LIVRES POUR LES BÉBÉS :

Noir sur blanc, Dans les bras de maman, Léger comme un flocon (J.Gueyfier), 2 petites mains, Deux petits pieds, Bateau sur l'eau (Didier jeunesse)



DE 6 MOIS À 1 AN :

L'éveil des sens et des perceptions. Le bébé va commencer à manifester une intention à ses gestes ou mouvements. Je fais tel geste pour atteindre tel objet. Il commence à comprendre la relation cause à effet : Biberon = nourriture, tel jouet = bruit, il va également chercher l'objet qu'il a fait tomber et aime les jeux de coucou.

Au niveau Langage, il sait reconnaître l'origine des sons qu'il entend, réagit au ton de la voix. Il babille, bababa, mamama, il évoluera en étant capable d'initier un échange vocal, les mots vont devenir porteur de sens et il va savoir utiliser différentes syllabes pour appeler les personnes de son entourage, maman, papa.

Il utilise des gestes pour se faire comprendre, pointe du doigt un objet et réagit à l'appel de son nom et au mot nom. Et son attention commencera à se tourner vers les autres enfants.

De manière plus affective il va arriver à décoder les émotions des autres par l'expression de leur visage, commence à s'attacher à des personnes en particulier et peut réagir mal à la séparation de ses parents en particulier avec la maman.

Au niveau de la motricité il va porter les objets à sa bouche, il va devenir plus habile pour saisir les objets, lâcher l'objet qu'il a la main si on lui en présente un autre, tenir les deux objets à la fois un dans chaque main et peut les frapper ensemble. Il va également commencer à se mettre debout, se déplacer sur les cotés à l'aide d'un appuis.

LE LIVRE ET L'ENFANT :

Devenant plus maître de ses gestes, l'enfant peut saisir les pages d'un livre, pointer les images qui l'interpellent. Il peut s'amuser à essayer de reprendre les syllabes lues. Il peut s'amuser à tourner et retourner les pages, le livre sert de support pour le jeu du coucou caché. La notion d'apparition/disparition dans le livre lui permet de mettre un sens sur un mot qui est évoqué sans être sous ses yeux. Le livre devient porteur de sens dans ce monde qui l'entoure.

LIVRES :

Et badaboum (SDe Greef), *Beaucoup de beaux bébés*, *Comptine : Y'a une pie* (M. Bourre, Didier jeunesse), *Un train passe* (D.Crews)

DE 1 AN À 2 ANS :

L'enfant comprend le concept de permanence de l'objet : une chose continue à exister même si il ne le voit plus. Il va également arriver à se reconnaître dans le miroir. Il va également commencer à utiliser des symboles (mot, images, objets) et jouer à faire semblant. Il peut dans son jeu changer la fonction des objets et sera très bien imiter une situation.

Au niveau langage, l'enfant va commencer à parler en se fabriquant son vocabulaire inspiré de tout ce qu'il entend. Un mot pour plusieurs significations, par exemple : le son « lo » pour tout ce qui est liquide et ce son ou mot aura valeur de phrase. Il sait regarder un objet et une image dont on dit le nom et sait repérer des mots ou des bouts de phrase comme un écho pour s'exercer à les prononcer. Il peut aimer imiter les sons, tels les bruits de certains animaux.

Au niveau social, il s'intéresse de plus en plus aux autres enfants, il cherche la rencontre ou observe de loin, il apprend aussi des autres enfants. Il apprend certains comportements sociaux, dire bonjour, saluer de la main. Du point de vue affectif il se sépare de plus en plus de ses parents. Avec la marche, il devient plus autonome. Il s'affirme en tant qu'être humain, apprend à dire non. Il reconnaît son image dans le miroir. Il a besoin de limites claires, d'un cadre dans lequel il puisse évoluer.

Au niveau motricité fine, il peut tourner les pages d'un livre, choisir de revenir sur une page qui lui plaît. Il sait faire des traits sur un papier.

LE LIVRE ET L'ENFANT :

Le bébé commence à se déplacer, à quatre pattes puis debout. Il part donc à la découverte de l'espace qui l'entoure, espace qui lui permet de tester toutes ses découvertes motrices. Ses lectures peuvent être buissonnières, c'est à dire ne pas suivre le chemin linéaire du récit. Trois pages peuvent lui suffire ou l'amener vers un autre jeu. La lecture est un jeu parmi tous ceux qu'il découvre.

LIVRES : *Va-t'en grand monstre vert! Bloub, bloub, bloub, Bleu vache (A. Tamarkin) Pomme de reinette (A. Louchard, Bayard jeunesse)*

DE 2 ANS À 3 ANS :

L'enfant prend plaisir à gribouiller, comprend la différence entre un et plusieurs, il compte deux objets. Il peut dire son âge. Il trouve amusant de changer le nom des animaux ou des personnes. Il imite les gestes des adultes, lit seul en inventant sa propre histoire dans celle du livre.

Au niveau langage il sait dire des phrases simple « bébé tombé », pose des questions comme « c'est quoi ça ? ». Il suit de mieux en mieux les histoires. Il peut redire les phrases simples, répéter les mots entendus dans le livre. Il retrouve les albums déjà entendus avec plaisir.

Au niveau social il découvre la notion de propriété « C'est à moi ça », peut même être possessif, il a du mal à maîtriser ses émotions, peut être agressif avec les autres enfants, il apprend à partager. Au niveau affectif, il peut avoir de grosses colères, à du mal attendre pour obtenir ce qu'il veut, commence à vouloir faire les choses tout seul. Il peut ressentir certaines peurs, peur du noir, etc.

Concernant la motricité, il tourne les pages d'un livre, il sait enfiler de grosses perles sur une corde, sait tourner la poignée de la porte.

LE LIVRE À TRAVERS L'ENFANT :

Le bébé grandit, devient autonome. Il se déplace seul, commence à parler, s'affirme socialement auprès des autres, enfants comme adultes. Il peut lire seul un livre, ou écouter une plus longue histoire. Il se souvient de ses livres préférés et les retrouve pour le plaisir de connaître et de maîtriser la fin de cette histoire racontée. Il imite le lecteur adulte, imagine des histoires liées à celles qu'il a lu, il fabrique son chemin de lecture seul mais toujours bien accompagné d'un adulte lecteur à l'écoute de ses souhaits de lecture.

Conclusion :

Lire à un enfant entre 0 et 3 ans est un acte de bienveillance pour l'avenir des ses apprentissages scolaires. Commencer à lire à la naissance, c'est comme semer un graine qui au fur et à mesure va germer et devenir une plante. Quand vous lisez à ces bébés vous nourrissez ce qu'on appelle en psychologie le psyché. Le psyché est l'ensemble des manifestations conscientes et inconscientes de la personnalité d'un individu. En comprenant que vous nourrissez une partie inconsciente de l'enfant, vous comprenez également que vous n'aurez pas de résultat concret sur ce type d'animation, mais que vous aurez eu un rôle déterminant sur ces futurs connaissances, et sur ses futurs apprentissages, son vocabulaire, ses connaissances culturels, etc.

Le livre est un accessoire important au développement humain et il est donc important de le mettre entre les mains de tout petits. Cela améliorera leur sens critique et encouragera leur soif de découverte importante à leur devenir.