

## SOUTIEN AU DÉVELOPPEMENT DE L'OFFRE NUMÉRIQUE

### DANS LES BIBLIOTHÈQUES

#### Médiathèque La Source de Harnes

**La médiation est au cœur du projet culturel et scientifique de la Médiathèque La Source. Véritable tiers lieux, inauguré en 2019, la médiathèque** est un lieu de vivre-ensemble accessible à tous. Les actions portées par la Médiathèque favorisent les liens entre les publics et les pratiques culturelles.

Le programme d'animations de la médiathèque s'adresse à tous et à chacun : temps collaboratifs intergénérationnels, parcours numérique individualisé...pour toucher différents publics autour de :

- Temps créatifs : les p'tits Créateurs, L'instant Créa, le labo créatif et Créa'Famille,
- Temps lecture : Petits Petons Lire et La Fabrique à Rêves
- Temps numériques : Boîte à bidouilles, Premiers clics, Cafés et Goûters numériques, les ressources à la Source.

**La Médiathèque de Harnes est conçue comme :**

- Une médiathèque multi-supports développant une politique documentaire dynamique dans tous les domaines,
- Un espace de formation, de découverte, d'apprentissage et de perfectionnement et de médiation numérique pour les usagers et cela, quelque soit leur âge, leur origine sociale, culturelle, etc.,
- Un lieu d'insertion sociale, de convivialité, de sociabilité et de loisirs,
- Un centre de ressources pour la vie culturelle, sociale et éducative du territoire, ouvert aux partenaires associatifs, culturels, éducatifs, sociaux, économiques, etc...,
- Un espace d'apprentissage de la citoyenneté et de la tolérance, ouvert à tous les publics,
- Un lieu de cohésion sociale et d'appropriation de l'histoire patrimoniale de la commune en lien avec les partenaires clefs,
- Un centre ressources assurant la formation et l'accompagnement des usagers aux enjeux de la culture numérique :

- ACQUÉRIR les connaissances pratiques permettant d'utiliser aisément l'ordinateur ou l'internet, dans un cadre scolaire, de loisirs et / ou professionnel.

- CRÉER : savoir produire des contenus et communiquer efficacement en utilisant divers outils et médias numériques en vue de favoriser l'expression citoyenne, la création intellectuelle et l'innovation sociale. La médiathèque développe particulièrement la création culturelle appliquée au multimédia, pour sa valeur éducative et émancipatrice.

- COMPRENDRE : saisir, mettre en contexte et évaluer les médias numériques et leurs contenus de manière à pouvoir prendre des décisions éclairées sur nos agissements et nos découvertes en ligne ; savoir reconnaître de quelle manière les nouvelles technologies agissent sur notre comportement, nos croyances et nos représentations du monde.

Au cœur de l'innovation, la médiathèque La Source, s'adapte aux besoins des publics et souhaite :

- Offrir des services innovants aux usagers,
- Valoriser et encourager la mission d'animateur culturel de proximité, rôle également tenu par les bibliothécaires,
- Attirer de nouveaux publics autour d'animations originales,
- Lutter contre la fracture numérique dans les territoires.

Ainsi la Médiathèque la Source s'engage dans le dispositif de soutien au développement de l'offre numérique dans les bibliothèques, initié par le Département du Pas-de-Calais, et propose deux projets répondant aux deux axes du dispositif à savoir :

- l'Aide à l'équipement matériel et logiciel pour le développement de la bibliothèque Numérique Départementale,
- l'Aide à l'équipement matériel et logiciel pour la création d'un espace de type fablab.

## I/ Aide à l'équipement matériel et logiciel pour le développement de la bibliothèque Numérique Départementale :

En amont de l'ouverture de la médiathèque (septembre 2019) le partenariat avec la Médiathèque départementale du Pas-de-Calais, pour la diffusion de la bibliothèque numérique départementale pour la période 2019-2022, s'est concrétisé.

Ainsi dès son ouverture, les usagers ont pu bénéficier gratuitement de la bibliothèque numérique et des ressources qu'elle propose. Ces ressources ont été intégrées au catalogue de la médiathèque et font l'objet d'une présentation à chaque nouvel inscrit.

Après une phase d'acculturation à BNR par l'ensemble de l'équipe (travail d'exploration des contenus pendant 2 mois et partage d'expériences) qui a permis à chacun de s'appropriier les différents menus proposés, les interfaces, les fonctionnalités et modes de téléchargement, l'ensemble de l'équipe est en capacité de valoriser cette ressource, de la présenter et l'expliquer aux usagers, et de l'utiliser dans le process de médiation en utilisant les contenus BNR complémentaires aux collections de la médiathèque.

Une journée dédiée à la promotion de BNR s'est tenue le 4 mars 2020 à la médiathèque permettant de présenter les fonctionnalités de la bibliothèque numérique.

Parallèlement, la médiathèque développe son projet de mise à disposition de tablette et ordinateurs portables sur place. Ce nouveau service mis en place en 2021 permettra également de valoriser des applications BNR et des contenus spécifiques en fonction des temps de programmation de l'équipement.

Suivant cette volonté d'offre de services adaptés aux usages, la Médiathèque La source souhaite se doter également d'un parc de liseuses.

En effet, permettre aux usagers d'accéder à la lecture numérique et de se familiariser avec un nouveau support, fait partie des missions de la médiathèque.

Ainsi la médiathèque souhaite proposer à l'emprunt dix liseuses de deux types différents : cinq liseuses noir et blanc Bookeen Diva HD et cinq liseuses couleur Vivlio Color.

## Le matériel

### **Lot 1 : Liseuse Noir et blanc Bookeen Diva HD**

La liseuse **Bookeen Diva HD** est actuellement la seule liseuse du marché à proposer le dispositif de verrou numérique DRM LCP (Lightweight Content Protection), permettant le prêt de livres numériques sans identification auprès d'un intermédiaire tiers (Adobe). Proposé par la bibliothèque numérique du Pas de Calais, ce nouveau dispositif ouvert simplifie le prêt grâce à un simple système de réponse à une question secrète. Cette liseuse est également compatible avec le verrou DRM Adobe.

### **Lot 2 : Liseuse couleur Vivlio Color**

Longtemps attendues, les liseuses couleur commencent à apparaître sur le marché depuis très peu. La liseuse **Vivlio Color**, dernière parue de la marque française, permettra de lire en toutes couleurs les bandes de dessinés, les documentaires ou albums.

## Le fonctionnement

Les liseuses seront proposées en prêt aux usagers, de la même manière que les autres documents de la médiathèque. Les modalités de prêts seront reprises dans une charte spécifique. Afin de permettre une appropriation des ces outils, des temps d'animations seront proposés : les ressources à la source, séance de café lecture ou partage autour de la bande dessinée, autant de temps de médiation qui font partie intégrante de la programmation de la Médiathèque la Source.

## Calendrier prévisionnel de réalisation

	Mai	Juin	Juillet	Août	Septembre	Octobre
Commande et réception du matériel						
Lancement du service prêt de liseuses à domicile avec ateliers de sensibilisation						

## Plan de financement

Dépenses	Montant HT	Montant TTC	Ressources	Montant	%
<b>Liseuses</b>			<b>Subvention</b>		
Bookeen Diva HD + housses de protection	695,00 €	834,00 €	Département Pas de Calais	772,98 €	50
Vivlio Color + housses de protection	850,95 €	1 021,15 €	<b>Fonds propres</b>		
<b>Total liseuses :</b>	<b>1 545,95 €</b>	<b>1 855,15 €</b>	Fonds propres HT	772,98 €	
			TVA	309,20 €	
			<b>Total Fonds propres</b>	<b>1 082,18 €</b>	
<b>TOTAL :</b>	<b>1 545,95 €</b>	<b>1 855,15 €</b>	<b>TOTAL :</b>	<b>1 855,15 €</b>	

## II/ Aide à l'équipement matériel et logiciel pour la création d'un espace de type fablab :

L'espace multimédia est le laboratoire où, grâce aux nouvelles formes de diffusion et d'apprentissage via les technologies numériques, les publics deviennent acteurs et producteurs.

Tiers-lieu innovant, la médiathèque est un lieu de création numérique, au sein duquel le développement d'un fablab prend tout son sens, en donnant accès à des outils de fabrication numérique à un public venu d'horizons divers.

Lieu d'expérimentation ouvert et accessible à tous, lieu d'apprentissage, de fabrication et de partage, le fablab permet une appropriation des technologies numériques et des processus de fabrication industriels par tout un chacun, tout en favorisant l'échange entre des publics de toutes générations et de tout milieu professionnel (adolescents, seniors, artistes, entrepreneurs...) réunis pour échanger et apprendre ensemble. La philosophie du DIY (do it yourself – fais le toi-même) s'associe à celle du DIWO (do it with others – fais-le avec les autres), toutes les deux contribuant à l'empowerment ou capacitation, c'est-à-dire de rendre les individus capables d'actions et autonomie.

### Objectifs du projet de fablab

- Accessibilité et service : permettre un accès à des technologies de fabrication numérique de qualité à des usagers venus d'horizons divers, en répondant à leurs besoins du quotidien
- Transmission : assurer la formation des usagers afin de les rendre autonomes dans l'usage des machines et logiciels, tout en les accompagnant dans leurs projets.
- Créativité : provoquer la créativité grâce aux outils numériques.
- Culture numérique : développer une culture numérique commune avec les usagers.

## Le projet

### Le matériel

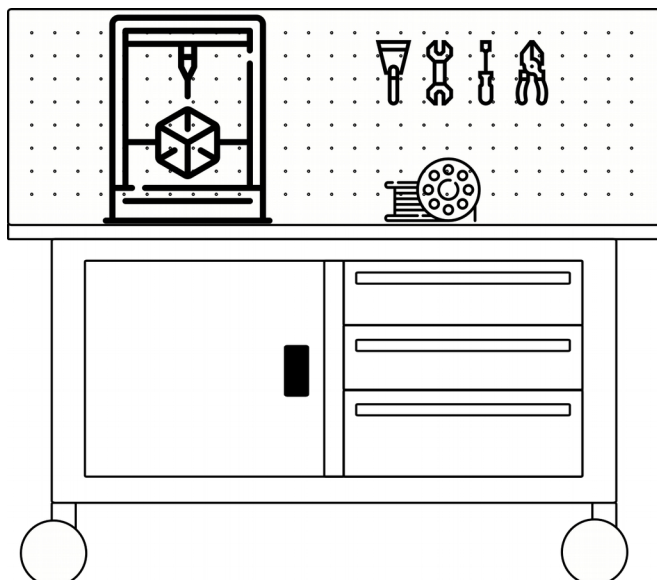
Le futur Fablab de la Médiathèque la Source a été imaginé de manière **modulaire** et **mobile**.

Il sera composé de 3 modules dédiés à différentes formes de fabrication numérique, chacun d'entre eux constitué de la machine-outil principale du module, d'un établi mobile adapté, ainsi que d'outils et fournitures nécessaires à son fonctionnement. Les établis en métal et bois sont équipés de rangements tiroirs et portes ainsi que d'un panneau perforé permettant de fixer des outils ou du matériel.

- **Module 1 : Impression 3D**

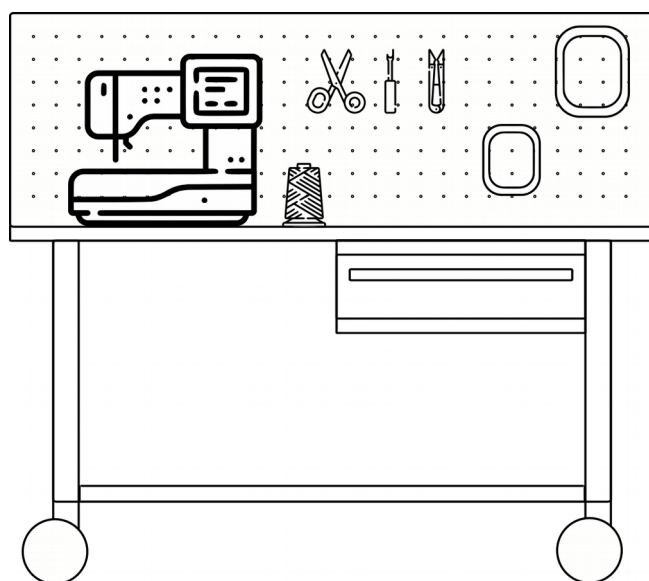
Le premier module est équipé de l'imprimante 3D Prusa i3 MK3S, imprimante sous licence libre avec une grande communauté de partage. Le choix de l'achat en kit (à monter par nos soins) permettra une meilleure compréhension et appropriation du matériel, un grand plus pour le travail de transmission.

Le filament PLA a été choisi par ses propriétés biodégradables et par la faible émission de particules et d'odeurs lors de l'impression, ce qui le rend très adapté à l'environnement de la médiathèque.



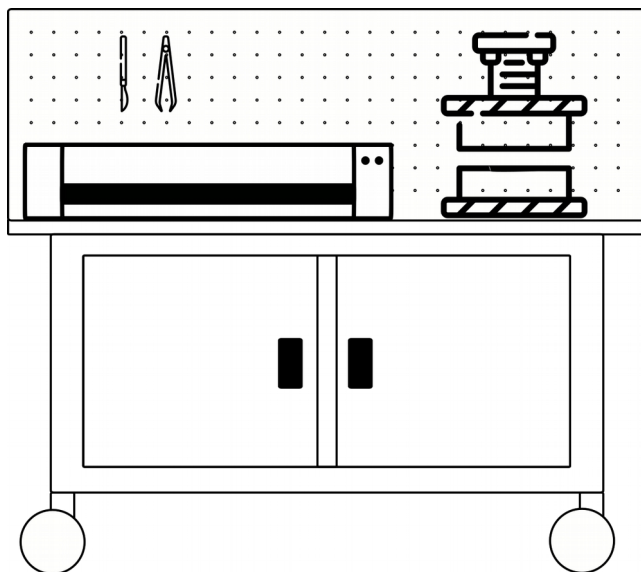
- **Module 2 : Broderie numérique**

La **brodeuse numérique Brother Innov-Is 870SE** est l'élément central du deuxième module. Elle permet la réalisation de broderies à partir de fichiers numériques incluses dans la machine ou créés de toute pièces à l'aide d'un logiciel tel que Ink/Stitch (plugin du logiciel Inkscape) et importés grâce à une clé usb. Avec une surface de broderie allant jusqu'à 260 x 160 mm, cette brodeuse est équipée d'un écran couleur tactile, d'un coupe fil et d'un enfile aiguille automatiques, facilitant la prise en main. L'établi choisi pour ce module permet de s'installer assis devant la machine, pour le confort de nos usagers.



- **Module 3 : Découpe vinyle**

Pour ce troisième module, la machine-outil centrale est la découpeuse vinyle **Silhouette Caméo 4 pro**. Machine de type « plotter », elle permet la découpe d'une infinité de matières de jusqu'à 3 mm d'épaisseur, sur des formats de jusqu'à 60 cm de large sur 3 mètres de long, à partir de dessins créés dans des logiciels de dessin vectoriel tels que Inkscape. Du papier, du tissu, du cuir, du vinyle adhésif, entre-autres matières, elle permet aussi de découper du « flex », vinyle thermocollant pour le flocage à chaud sur textile. Pour ce dernier usage, ce module sera équipé d'une presse à chaud.



Les trois modules seront complétés par notre matériel d'électronique et robotique dédié à nos ateliers de créativité numérique « Boîte à bidouilles » (investissement réalisé en 2020), composé de cartes Arduino, Makey Makey, Touchboard, Microbit, Mbot, ainsi que d'un ensemble de capteurs, moteurs et autres composantes pour réaliser une infinité de projets.

Le choix de la mobilité et de la modularité répond à deux problématiques principales. La première concerne notre volonté de rendre notre espace numérique toujours disponible à toutes nos activités en lien avec le numérique, y compris le Fablab. En effet, ce lieu héberge également d'autres activités, telles que des ateliers d'initiation à l'informatique, des ateliers d'éducation aux médias et à l'information, mais aussi des rencontres de type café numérique pour lesquelles l'espace ne doit pas être investi par des machines. La deuxième raison est la possibilité de sortir le Fablab de ces murs pour investir d'autres espaces de la médiathèque et répondre à des nouvelles formes d'animation qui articulent le domaine de la fabrication numérique avec celui de la création manuelle ou de la lecture. C'est dans cette dernière situation que la modularité est en particulier un atout, permettant par exemple la dissociation des modules afin de répondre à des animations spécifiques (voir « exemples animations »).

Finalement, cette conception de grande flexibilité permet d'imaginer l'évolution du Fablab par l'équipement de nouvelles machines ou modules.

D'un point de vue logiciel, et dans une logique d'ouverture et de partage, les logiciels libres tels que Inkscape ou Blender seront priorités. Des plateformes telles que Tinkercad seront également utilisées, pour permettre une approche plus simple de la modélisation 3D.

## Le fonctionnement

Le futur Fablab de la médiathèque La Source sera principalement animé par le Responsable des services innovants dans le rôle de FabManager, en charge de coordonner le Fablab, d'organiser son fonctionnement, sa programmation et de concevoir des ateliers avec le médiateur numérique, dont le rôle sera principalement celui d'assurer la présentation et la transmission du fonctionnement du fablab auprès des usagers, d'animer des ateliers, et d'entretenir le matériel pour son bon fonctionnement.

Ce duo sera également soutenu par toute l'équipe de la médiathèque. En effet, une des premières missions du responsable des services innovants et du médiateur numérique sera celle de former l'ensemble de l'équipe à l'utilisation des machines et équipements du Fablab ainsi qu'au logiciels adaptés, afin de les rendre autonomes dans l'animation et médiation du Fablab.

## Le programme

Comme pour tous les services de la Médiathèque, le Fablab sera ouvert gratuitement à partir de 11 ans à tous les usagers de la médiathèque.

## Permanence

Une permanence de 4 heures hebdomadaire sera instaurée afin de permettre une activité pérenne et le développement de projets individuels à court ou long terme. Pendant ces permanences les usagers seront formés afin de devenir autonomes dans la réalisation des projets.

Exemple : les jeudis du Fablab », de 14h à 18h.

## Ateliers

- **Découverte du Fablab** : atelier d'initiation aux technologies du fablab, par machine ou de manière générale : broderie numérique, découpe vinyle, impression 3D, utilisation du logiciel Inkscape pour la création de stickers, flochage, utilisation de Ink/Stitch pour la création de motifs de broderie, utilisation de Tinkercad pour la création de modèles 3D pour impression, etc.
- **Ateliers créatif et numériques** : ateliers thématiques pour la réalisation de projets guidés, tels que : portrait brodé à partir d'un dessin, construction d'un village à partir de maisons en papier découpé, etc.

## Animations ponctuelles

Des animations ponctuelles dans des espaces « atypiques » seront également organisées en fonction de la programmation générale de la médiathèque. Des animations telles que « thé et broderie numérique » dans le patio ou « création de ton Tote bag avec le logo de la médiathèque » à l'accueil de la médiathèque sont des exemples.



## Programme Pass Numérique

La médiathèque La Source fait partie du réseau des structures proposant des services d'accompagnement numérique dans le cadre du dispositif Pass Numérique. A ce jour proposant des formations d'initiation à l'informatique et de créativité numérique, nous pourrions proposer des formations spécifiques sur la thématique du Fablab présents dans le référentiel telles que « Fablab : charte, valeurs et panorama des outils numériques » ou « Découverte et utilisation imprimante 3D ».

## Calendrier prévisionnel de réalisation

	Mai	Juin	Juillet	Août	Septembre	Octobre	Novembre
Commande du matériel							
Montage du matériel et prise en main (imprimante 3D en kit, mobilier)							
Formation Fablab à l'équipe - session 1 et 2							
Lancement du Fablab au public							
Formation Fablab à l'équipe - session 3 et 4							

## Plan de financement

Dépenses	Montant HT	Montant TTC	Ressources	Montant	%
<b>Machines-outils</b>			<b>Subvention</b>		
Imprimante 3D	830,66 €	996,79 €	Département Pas de Calais	3 183,62 €	50
Brodeuse numérique	936,67 €	1 124,00 €	<b>Fonds propres</b>		
Découpeuse vinyle	549,17 €	659,00 €	Total HT	3 803,28 €	
<b>Outillage</b>			TVA	1 406,37 €	
Impression 3D	51,50 €	70,79 €	<b>Total Fonds propres</b>	<b>5 209,65 €</b>	
Broderie numérique	87,41 €	104,89 €			
Découpe vinyle	163,18 €	195,82 €			
Presse à chaud	290,83 €	349,00 €			
<b>Mobilier</b>					
Établis sur roulettes	3 457,82 €	4 149,38 €			
<b>Total machines-outil, outillage et mobilier :</b>	<b>6 367,24 €</b>	<b>7 649,67 €</b>			
<b>Fournitures</b>					
Impression 3D	179,94 €	215,94 €			
Broderie numérique	186,92 €	224,30 €			
Découpe vinyle	252,80 €	303,36 €			
<b>Total fournitures :</b>	<b>619,66 €</b>	<b>743,60 €</b>			
<b>TOTAL :</b>	<b>6 986,90 €</b>	<b>8 393,27 €</b>	<b>TOTAL :</b>	<b>8 393,27 €</b>	