

Journée formation numérique ACCOLAD

20 septembre 2012

Compte-rendu réalisé à partir des notes prises par
Paule Nuninger (médiathèque Bresse-Revermont)
et France Dufay (MD du Jura)

Réunion/Echanges/Actualités : groupe discothécaires FC	2
La bibliothèque musicale numérique (Nicolas Blondeau, médiathèque de Dole).....	2
La bibliothèque musicale numérique en 6 points.....	2
La musique sur tablette et smartphone Android	6
Clémence Voizenet, CRDP Franche-Comté : les activités TICE, le prêt de matériel (IPad, Ipod, Tablettes, etc...), petit topo de retour sur la perception qu'en ont les bénéficiaires, le blog du CRDP de Franche-Comté.....	8
Présentation des ressources numériques (Fabien Velasquez et Marie Véry, Espace multimédia Gantner, Bourogne).....	9
Tablettes sous Apple et applications dédiées à la musique. Présentation sur la lecture numérique. Test de la MDP 70. (Christophe Daniel, MDP 70).....	10
Présentation informelle et ludique de 5 applications dédiées à la musique synthétique sur iPad avec des instruments MIDI et émulsés (Marc PetitGuyot, médiathèque de Dole)	12
Que va apporter le numérique à la lecture ? Quelle attitude le lecteur ou le non lecteur a-t-il face aux supports numériques ? (Romain Gallissot, professeur des écoles, formateur TICE au CDDP de la Haute-Marne, consultant pédagogique pour Apple Education et chroniqueur jeunesse).....	13

Réunion/Echanges/Actualités : groupe discothécaires FC

Ne travailler qu'avec le support CD pose un problème : on se coupe d'un certain type de public. On vieillit avec notre public (aujourd'hui, ce sont les 30-35 ans qui empruntent des CD). Ceci dit, on a toujours eu du mal à faire venir les jeunes en médiathèque, même avant l'ère du téléchargement musical.

A Delle : Il y a chaque année le même nombre de nouveaux inscrits, sans que cela fasse pour autant augmenter le nombre global de lecteurs. Cela veut donc dire que seuls les 2/3 du public sont fidélisés. La gratuité pour les personnes non imposables a fait venir du public.

A Giromagny : il y a un public fidèle pour la musique classique (les 35-40 ans)

A Lons : La nouvelle BM disposera de bornes Cristalzic.

Si les prêts de CD ont tendance à baisser, ce n'est pas le cas des prêts de DVD, qui se maintiennent bien. Pourquoi ? Car les films sont plus longs à télécharger que la musique (sans oublier que tous les internautes n'ont pas le haut débit), alors emprunter un DVD est souvent moins fastidieux.

La bibliothèque musicale numérique (Nicolas Blondeau, médiathèque de Dole)

Le numérique a transformé la société (société d'information), les industries, la diffusion et la pratique (SOLOMO : Social - Local - Mobile), la musique elle-même et la création.

Fin du modèle de prêt du disque. Le marché du disque est en baisse mais le marché du numérique prend plus d'importance. Malgré tout, le CD n'est pas encore obsolète. En 2011, le marché physique constitue encore prêt de 80 % des ventes de musique.

En ce qui concerne le prêt en bibliothèque, si l'on considère l'exemple de la médiathèque de Dole en 2010 : il y a une baisse du nombre de prêts de CD adultes mais on ne peut pas parler de dégringolade (voir les chiffres sur le site www.observatoirelecturepublique.fr). Le taux de rotation des CD reste d'ailleurs supérieur à celui des livres (taux de rotation du livre 1,6 ; taux de rotation du disque 1,9; taux de rotation du dvd 3,3).

En 20 ans, l'accès à l'information musicale a changé, et ce n'est pas grave. Il y a 20 ans, une personne qui entendait à la radio un groupe qu'elle ne connaissait pas avait plus de mal que maintenant à trouver des infos sur le groupe. Aujourd'hui, en quelques minutes on peut trouver le titre d'une chanson qui passe à la radio, la télécharger, en faire une parodie, placer un lien vers cette chanson sur son blog, trouver les paroles....

La bibliothèque musicale numérique en 6 points

1. La collection

Comment trouver de la musique enregistrée ?

- sur Gallica, il n'y a pas grand chose.
- **Naxos** : Il s'adresse à un public particulier. 73000 pistes
- **Voxmedia** (anciennement Bibliomédias)
- **CVS** (ex à Martigues)
- **MusicMe**, le plus en vogue en ce moment mais a des soucis financiers (d'où le danger du support unique)

En conclusion : le mp3 est mort, vive l'url...

- Physique ou numérique ? Il vaut mieux être hybride (risque de plateforme qui s'arrête)
- Streaming vs fichiers chronodégradables avec DRM ? On s'oriente plus vers du streaming
- Faire le point sur la réalité des usages avant de se lancer
- évaluer la qualité et la profondeur des catalogues (certains artistes ne veulent pas être sur ces plates-formes)
- mettre en place une communication autour de cette collection hybride
- quel accès : en ligne sur place ou hors les murs ?

2. L'installation

Plusieurs systèmes existent (Cf [Bibliopédia](#)) :

- Polyphonie (Gmixon/Opsys) (ex à la [Médiathèque André Malraux de Béziers](#)) : des collections physiques sont numérisées et il y a des bornes d'écoute sur place.
- [CristalZik](#) équivalent
- [Kersonic SONOLIS](#) (ex [Médiathèque Villepinte](#)) avec un système qui ressemble plus à une tablette.
- [Automazic](#) (ex à Gradignan) dédié à la médiation de contenu sous licence libre (on n'y trouve pas d'artistes liés à des labels).
- [Extranet de la Médiathèque de la Cité de la Musique](#) : très riche, mais temps de réponse assez long entre le temps où l'on choisit ce qu'on veut et l'écoute. De plus, cela suppose de dédier un poste rien que pour ça. (Belfort y était abonné, il ne l'est plus)
- [Archipels - Médiatèque.be](#) : travail de médiation des musiques peu connues, expérimentales... (borne pour la découverte de musiques actuelles, à partir de mots-clés)
- Ipods nano ([Médiathèque Guebwiller](#)) ou Ipod touch ([UQAM - Montréal](#)) à disposition des lecteurs.

Synthèse des points pour lesquels il faut mener une réflexion avant l'installation des outils :

- Abonnement/réalisation
- Généraliste/spécialisée
- Quels usages ? Education/divertissement
- Lien avec la collection/le territoire
- Coût, fiabilité
- Convivialité
- Mobilité
- Adhésion du public

3. La question (et sa réponse)

- [Service Question-réponse - Cité de la musique](#) (comme le Guichet du savoir)
- Recherche fédérée : [Portail de la musique contemporaine](#) (protocole OAI pour recherche dans 35 bases différentes : répertorie les grands établissements (bnf...)) ; [JUMEL](#)
- recherche unifiée (dans les collections physiques et numériques) : Le Chesnais en faisait avec Archimed et Bibliomédias

- Recherche à facettes (c'est-à-dire selon les différentes façons d'envisager un document) par type de doc, lieu, trouvé dans auteur, ..., nuage de tag) : [Les champs libres - Rennes](#); [Calice68 - catalogue en ligne des médiathèques du Haut-Rhin](#)
- Recherche enrichie avec les API de LastFM, Amazon (écoute d'extraits en se connectant à une base de données de contenu) : [Bibliothèques de l'agglomération de Cergy-Pontoise](#)
- Interfaces d'exploration originales : [Musiq'Azimuts - Lyon](#) ; portail explorateur musical à partir d'une arborescence; [bibliozik - Toulouse](#)
- API utilisées de manière dynamique : découverte de nouveaux musiciens (artistes similaires) avec l'API de lastFM : [BM Antony](#)
- [carte des musiques du monde - BM Antony](#) (avec Google maps)
- [Recherche par instruments - Médiathèque d'Ivry](#)
- Moteur de musique émotionnel : [MusicWok- Médiathèque Saint-Médard-en-Jalles](#)

Synthèse :

La musique n'est pas qu'un fichier mais aussi un ensemble de métadonnées.

Parcourir le catalogue, c'est en fait naviguer dans les métadonnées (de toutes les manières vues ci-dessus). Donc pour améliorer un catalogue, penser aux notices enrichies, à l'interface d'exploration...

La collection et le catalogue fusionnent, à travers un accès.

4. L'animation

- Les Jeux vidéo musicaux : [Bibliothèque de Lormont](#)
- ateliers MAO (logiciels musicaux et de traitement du son) : [Médiathèque Gonfreville](#)
- Création avec iPad - [CA Sophia Antipolis](#)
- [L'@telier - Lorient : ateliers + tutoriels mis en ligne](#) (ex : numériser ses disques...)
- [La fabrique de la musique - Toulouse](#) : "du Moyen Age à Lady Gaga" : atelier pédagogique en partant d'un fonds ancien, puis démonstration dans un auditorium avec démo de MAO.

Points à prendre en compte pour créer une animation autour de la musique :

- Ludique
- Technologique
- Educative

5. La production de contenu

- Discographies mises en ligne : [Site de la médiathèque de Bagnolet](#) (nouveau) ; [Site de la médiathèque d'Issy](#) (dossiers thématiques)
- Dossiers audiovisuels pour présenter un document : [Podcast - BM Rouen](#) : en partenariat avec une radio locale, présentation enregistrée d'un disque de leur catalogue
- [Discolfux - BDP de la Manche](#) : genre podcast
- [Dailymotion - Bibliothèque de Toulouse](#) : la médiathèque filme les concerts ou conférences qu'elle organise et les met sur Dailymotion
- Netvibes : [aNîmesTaZik](#) ; [dép-Arts Médiathèque du grandDole](#) ; ou encore page Netvibes de Dole sur la saison russe 2010

- Blogs de bibliothécaires ou de bibliothèques : [BMOL \[Bibliothèques Musicales On Line\] - Musique de Grenoble](#) ; [Zikarennnes](#) ; [tuner de Brest](#) ; [Mediamus blog de la Médiathèque du Grand Dole...](#)
- Blog collaboratif de musique en libre diffusion : [ziklibrenbib](#)
- blogs à l'étranger : [Ampli - Catalogne](#) ; [Hangtárnok - Hongrie](#) (permettent des échanges intéressants, selon le principe des "vases communicants" utilisé d'abord pour les événements littéraires : chacun publie sur le blog de l'autre)
- application [Détours - mediathèque.be](#) (c'est comme une grande BDP à l'échelle de la communauté française de Belgique) : Détours est une revue culturelle semestrielle (en pdf) qui met un projecteur sur des infos musicales, une application permet d'en feuilleter la version numérique téléchargeable via l'Appstore ou Googleplay

En conclusion, la production de contenu permet de :

- Se familiariser avec l'édition de contenu
- Présenter son actualité
- Faire de l'archivage
- Diffuser hors les murs
- Éditorialiser (en affirmant une programmation)
- Se présenter (affirmer une programmation donne une identité)

6. La participation (à travers des réseaux = communautés)

➤ **1. Promotion de la musique sur le territoire**

- [Lemusicbox - Limoges](#)
- [GirondEmusicbox : Bibliothèque musicale du 33](#)
- [MAMusique- Béziers](#)
- [Amplify](#) : la scène musicale lyonnaise (chaque bibliothèque publie un article sur la production locale, régulièrement)
- [Radio BM](#) avec MX3.CH – Genève (playlist à partir d'une plate-forme de découverte d'artistes suisses)

➤ **2. Promotion par les médias sociaux**

- Diigo, site de social bookmarking (mise ne commun de signets) : [Bibliothèque musicale Arlette Sweetman de l'Ecole de Musique de Rungis](#)
- Pearltrees (social bookmarking aussi, mais sous forme d'arborescence) : [Pearltrees scènes locale 37 - Tours](#)

➤ **3. Curation : sélection de contenu pour la mettre en avant ensuite**

- Scoop.it : fonctionne en réseau, partage > [scoop.it - Mediamus Dole](#)
- SensCritique : on peut donner une note, indexer sa musique en ligne, livres, jeux.... > [SensCritique - Médiathèque Yvetot](#)
- Spotify : écoute des nouveautés de la [Bibliothèque Vapor Vell \(Barcelone\)](#) ; Paris.en a fait un sur les artistes algériens... Mise en avant du catalogue en ligne

➤ **4. Ludification (rendre ludique l'info qu'on veut partager)**

- [Blind test - Mediamus](#) (ex : sur la musique classique et Stanley Kubrick)
- Election des meilleurs albums "musique libre" : [Médiathèque Pace](#)

- Quizz de pochettes de disques : [Médiathèque de Caen](#) en lien avec la scène locale
- **5. Présence sur les réseaux sociaux**
- Facebook : [Mediamus médiathèque grand Dole](#), Bibliothèque musicale de Paris...
- Twitter : [ACIM](#)
- mutualisation des contenus à titre professionnel (l'ACIM a fait une google map des bibliothèques proposant des partitions, une google map des bornes Automazic...)

En conclusion :

- Penser aux réseaux sociaux
- penser aux médias sociaux
- Faire de la veille
- S'inscrire dans des communautés
- Travailler ensemble

Il y a une montée en puissance de l'animation et de l'interaction avec les usagers.

A lire :

- [Manifeste de l'ACIM](#)
- [Bibliothèques Musicales Hybrides](#)

La musique sur tablette et smartphone Android

Le système d'exploitation open source Android et le système IOS (Apple) sont les 2 principaux systèmes d'exploitation pour tablettes et smartphones.

Il y a une nette domination d'Apple sur les tablettes au niveau mondial et en France. (46 % iPad, 13 % Samsung, 11 % Archos)

Mais sur les smartphones, en France, c'est Android qui est dominant (39 % Android, 27 % IOS, 9 % Blackberry...).

Le système Android

Une tablette android permet de :

- consulter en local des fichiers préalablement téléchargés depuis l'ordinateur... (système de fichiers dans la mémoire interne, possibilité d'utiliser des cartes mémoire : carte micro SD)
- surfer sur le web
- utiliser des applications (elles permettent une consultation optimisée par rapport à la taille de la tablette et répondent aux commandes de façon tactile)

Les paramètres à prendre en considération lors du choix d'une tablette :

- wifi
- bluetooth
- consommation des données

Au système Android correspond un marché d'applications (environ 1M d'appli) : [GooglePlay](#) (autrefois appelé Android Market). Sur ce site, on trouve des livres, des films, 500 000 applications et jeux, des appareils (tablette Nexus)

Les applications

Elles sont gratuites ou payantes (de 50 centimes à 15 € en moyenne). Il faut les télécharger puis les installer.

Applications utilitaires :

- *android assistant* (vous donne des informations sur l'occupation de la mémoire vive, etc.)
- *speedtest* (vous informe de la vitesse du débit)
- *astro* (vous permet de naviguer pour savoir où sont vos fichiers)

Applications musicales :

- lecteurs audio : *google play music, winamp, Realplayer...*
- Le streaming audio : l'accès sur tablette aux sites de streaming à la demande est réservé aux abonnés payants. Une alternative est de passer par un navigateur web (ça marche avec *MusicMe*).
- Il est possible d'écouter les radios thématiques ou personnalisées (*Deezer, AUPEOI, Jamendo*) ou des playlists et des mixtapes (*8tracks, soundcloud*)

La vidéo :

- Les players vidéo : *MX Player, QQ player, VLC, ...*
- Streaming vidéo : accès plus facile, sur *youtube, dailymotion, Arte live Web...*

Remarque : Beaucoup plus d'applis disponibles sur l'App Store que sur Google Play (Android), à cause du marché de l'iPad plus important que celui des tablettes sous android.

Quelques applications notables :

- Répertoires de radios : *tune in, Radio.fr, Liveradio* (permettent l'écoute en direct de la radio)
- Gestionnaires de podcasts : *BeyonPod*, écoute en différé et téléchargement (ça fonctionne comme un fil RSS : on copie l'adresse dans l'appli).
- Reconnaissance musicale : *shazam* identifie la musique qui est en train d'être diffusée (marche aussi pour les extraits musicaux diffusés dans des émissions TV).
- Information musicale : *Rumpus* (consulter l'onglet "influencé par")
- Instruments :

> Guitare : méthode de guitare, accorder une guitare (*guitar tuner*), accords de guitare (*chord*), tablatures (*guitar tabs*), guitare virtuelle

> Piano/claviers : piano virtuel (*piano Pro*)

> Batterie virtuelle : *eDrums, Drumpad, My Drums* ; boîte à rythme (*Groove Box*)

> Djing : *DJ Studio 3*

- Apprentissage musical : métronome, diapason, oreille musicale, solfège, lecture de portée...
- Créer, composer, enregistrer, éditer (partitions, loops...)
- Jeux musicaux : *What's that track ?, Guitar Hero...*

Conclusion :

Les plus de la tablette Nexus sous Android :

- système plus ouvert qu'IOS. Facilité de transfert (dans les 2 sens) des fichiers (clé USB)
- prix plus abordable
- Un produit Google : intégration optimisée des autres services de la firme

Les moins :

- les meilleures applications musicales sont sur iPad
- problème de latence sur Android. IOS est plus réactif
- pas encore de carte prépayée pour acquérir les applications payantes (en projet)

Pour une utilisation spécifiquement musicale, mieux vaut s'orienter vers l'iPad, pour une utilisation diversifiée, c'est à voir.

La batterie dure en moyenne 10 heures, mais ça dépend de l'usage que l'on fait de la tablette. Si on regarde des vidéos, elle tient rarement au-delà de 5 heures. Alors que les liseuses (qui n'ont pas d'écran rétro-éclairé) peuvent durer plusieurs semaines.

Clémence Voizenet, CRDP Franche-Comté : les activités TICE, le prêt de matériel (iPad, Ipod, Tablettes, etc...), petit topo de retour sur la perception qu'en ont les bénéficiaires, le blog du CRDP de Franche-Comté

Possibilité de prêt de matériel (le CRDP prête aux 5 CDDP, avec des possibilités de navettes) :

- [Site du CRDP](#) > ressources pédagogiques > matériel en prêt (tableau numérique, iPad, iPod touch, iPod nano, Macbook, caméra numérique, enregistreurs audio-vidéo)

Modalités :

- souscrire un abonnement ressources numériques (30€ par an) de manière individuelle. (Cet abonnement permet aussi d'accéder au fonds classique du CRDP)
- Même si les enseignants sont les principaux utilisateurs, le prêt est en fait ouvert à tout le monde, mais il se fait toujours sur projet. La durée du prêt varie en fonction du projet (de 4 à 6 semaines en moyenne, 8 semaines pour une sortie scolaire, une semaine pour un particulier qui veut juste découvrir l'outil).
- L'emprunteur doit aussi signer une convention dans laquelle il certifie avoir une assurance responsabilité civile et s'engage à rembourser les éventuels dégâts.
- L'emprunteur s'engage enfin à faire un retour d'usage

Le CRDP dispense des conseils (aide à la prise en main si l'emprunteur ne connaît pas le fonctionnement de l'appareil) et assure un accompagnement (si la personne n'a pas le wifi, on installe à l'avance les applications dont elle aura besoin pour son projet).

Gestion du matériel par le CRDP :

- enregistrement dans le logiciel documentaire, gestion du planning de réservation en ligne (egroupware), préparation du contenu pour certaines ressources avant l'emprunt (selon le projet), vérification du bon fonctionnement du matériel au retour (c'est l'informaticien qui s'en charge), éventuel nettoyage ou restauration du contenu (grâce à une image de sauvegarde qui écrase l'utilisation faite par l'utilisateur).
- Le retour d'usage : un blog (ressources pédagogiques > usage des TICE) est mis en ligne avec des témoignages, comptes-rendus de formations, liens... (Ex : les élèves de l'école Saint Bernard à Besançon ont fait un livre numérique en visio-conférence avec des artistes québécois. Autre ex : un livre de voyage numérique, réalisé en mettant à profit tous les matériels prêtés par le CRDP)

Remarque : Il n'y a jamais de souci avec les élèves (ils ont conscience de l'enjeu et sont très soigneux, même les petits de maternelle)

- Le planning est fait sur une année (pas de réservations d'une année sur l'autre), les réservations peuvent se faire à partir du 27 août et pour les tablettes c'est très vite plein (au bout de trois semaines) !
- Le CRDP a acheté une carte iTunes pour pouvoir acheter les applications payantes. Le choix de ces applications se fait de manière concertée, par l'entremise d'un tableau Google docs.

Pour l'instant, le CRDP n'a que des iPad. Il envisage d'acheter des tablettes android, mais quel modèle ? Il y en a au moins 25... (Une école a fait une expérimentation avec ACER, mais les retours n'étaient pas très satisfaisants).

Apple vend des iPad quasi vides (les applications de base sont très réduites, il vaut donc mieux acheter une carte iTunes en même temps que l'appareil)

Pages, une application de traitement de texte, coûte 8,99 €.

Légalement, on doit acheter une licence par appareil. Donc si on a 3 iPad, il faut acheter 3 fois la même application.

(Techniquement, il est cependant possible de connecter plusieurs appareils à un même compte iTunes. Pourquoi ? Afin que les utilisateurs ayant à la fois un iPhone, un iPad et un iPod touch ne soient pas bloqués.)

Il sort de nouvelles applications tous les jours, des applications payantes deviennent gratuites, des gratuites deviennent payantes... Il existe d'ailleurs une application gratuite qui fait de la veille (sur les applications gratuites du jour).

Pour un usage basique, on peut se débrouiller avec juste les applications gratuites.

Souvent, les applications sont disponibles gratuitement en version "light", ce qui permet de les tester.

Présentation des ressources numériques (Fabien Velasquez et Marie Véry, Espace multimédia Gantner, Bourogne)

Fabien Velasquez :

L'espace multimédia Gantner est l'une des 2 annexes de la MDP de Belfort avec celle de Delle. Elle compte une équipe de 7 personnes et deviendra centre d'art contemporain en plus d'ici quelques semaines.

Le **Site internet** existe depuis 2 ans. Il est structuré en 3 temps :

- Découverte
- Création
- Savoir

Les projets en cours et à venir :

- **Podcasts vidéo** : stratégie lourde pour valoriser les collections, en faisant appel depuis 2 ans à des intervenants extérieurs (un réalisateur vidéo et un historien d'art) et à des docs du fonds de la médiathèque. (ex : film d'artiste sur **Erik Satie**, pour le découvrir de façon décalée, avec des renvois (par liens) vers des docs

- **Podcasts audio** : avec également une personne extérieure, à partir du fonds de disques (mise en perspective des docs sonores et liens entre des groupes, des genres... ex : faire découvrir le groupe Broadcast)

Ces 2 projets sont une façon de faire vivre les fonds de la médiathèque.

Autre projet en cours, mené par Marie Véry :

Reprise du catalogue, nettoyage, reprise des notices.... et répertorisation sur Discogs.

Discogs est un répertoire de disques collaboratif (chacun peut y ajouter des notices). Il s'agit d'une grosse base de données (réalisée avec un logiciel libre) qui est un peu l'équivalent de babelio (pour les livres) :

- permet de faire l'inventaire de ce que l'on a
- permet de montrer aux autres ce que l'on a (même si c'est vis-à-vis d'un public spécialisé)
- apporte une aide au catalogage car les notices qui s'y trouvent sont plus précises que dans les catalogues et comportent moins d'erreurs, car corrigées par de nombreux utilisateurs (dont des personnes de la Bnf). (On peut d'ailleurs voir l'historique d'une notice, les modifications qui ont été faites par les uns et les autres... comme sur Wikipédia.)
- peut même se substituer au catalogue, car il y a une indexation très précise, des rebonds possibles...
- permet de localiser les documents (à moins qu'ils n'appartiennent à une collection "cachée", c'est un paramètre que l'on peut choisir), de visualiser les pochettes si on ne se souvient plus des références...
- on peut enrichir les notices en agrégeant des extraits, des vidéos youtube...
- aide aux acquisitions : des disquaires mettent ce qu'ils ont à vendre sur le site, on peut donc y trouver des choses qui n'existent plus ailleurs. Il y a aussi les recommandations.
- A creuser : il y a une API sur le site

Site équivalent : [rate your music](#)

Tablettes sous Apple et applications dédiées à la musique. Présentation sur la lecture numérique. Test de la MDP 70. (Christophe Daniel, MDP 70)

L'iPad est un produit Apple sous système IOS. Il existe avec 3 capacités de mémoire : 16, 32 ou 64 Go. (Ce n'est pas beaucoup en termes de mémoire de stockage. Il vaut donc mieux avoir un disque externe en wifi.)

Connexion : l'iPad existe en version Wifi (pour une utilisation chez soi) et/ou 3G (pour une utilisation nomade). Il faut bien évidemment prendre un abonnement chez un fournisseur d'accès Internet.

Il y a actuellement sur le marché 2 types d'iPad en neuf : l'iPad 2 et le "nouvel iPad". Il y en a 3 si l'on compte le marché de l'occasion avec l'iPad 1.

Les prix s'étendent d'environ 400€ à 800€, il faut donc bien définir l'utilisation que l'on veut en faire avant l'achat.

Un compte iTunes est indispensable pour acheter et/ou installer les applications (musique, vidéo...)

Apple est un système fermé, très propriétaire. Si l'on commence à s'équiper chez Apple, il est difficile de sortir du système.

Lors de la création du compte iTunes, le numéro de carte bleue ou de compte bancaire est demandé, mais une astuce permet de passer outre :

- Sans avoir créé de compte iTunes, faire mine de télécharger une appli gratuite.
- Apple vous demande alors de créer un compte. Faites-le et au cours du processus, vous aurez la possibilité de sélectionner l'option "droit de se connecter sans aucun mode de paiement". Choisissez cette option.
- Achetez une carte iTunes dans le commerce et créditez votre compte iTunes avec le numéro qui figure dessus.

Les applications musique :

La qualité du son dépend en grande partie de celle des sites sur lesquels on se connecte. Il est toutefois préférable d'utiliser un casque ou des enceintes (prise casque et audio/vidéo avec un adaptateur).

Les applications natives (déjà présentes sur l'appareil à l'achat) :

- *Youtube* (leader sur l'écoute de la musique en général)

Certaines médiathèques utilisent youtube pour mettre en ligne des vidéos d'événements filmés dans la médiathèque (ex : concerts filmés à la médiathèque de Guebwiller). On peut alors envisager de mettre un iPad dans la bibliothèque, de bloquer l'écran sur Youtube et de passer les vidéos de la bibliothèque.

Les applications téléchargées :

- *Deezer* (appli gratuite, mais abonnement premium (payant) nécessaire pour écouter)
- *Shazam* (gratuit) : permet de retrouver une chanson diffusée en live, avec bio, extrait de 30 s., paroles...(le site compare l'empreinte musicale de la chanson avec sa base de données et l'identifie en l'espace de 10 s.) (même principe que "songs by humming" !)
- *band of the day* (gratuit): calendrier avec chaque jour un groupe, une formation mise en avant avec différentes données.
- *Garage band* (payant) : pour composer, s'enregistrer... (on peut envisager de l'utiliser dans le cadre d'un atelier pédagogique de composition : brancher plusieurs iPad en bluetooth, l'un jouant le rôle de la guitare, l'autre celui de la batterie, un autre encore celui du micro, etc.)
- *la guitare pour les nuls*
- *discovr* (gratuit): permet de découvrir des artistes similaires à un autre. (avec vidéos complètes, extraits musicaux de 30 s., tweets postés à leur sujet, etc.). Un discothécaire pourra l'utiliser pour conseiller ses usagers.
- *soundplaces* : appli qui fait la promotion des scènes locales. (carte des activités de la scène locale, où chaque couleur correspond à un genre). Les groupes que l'on y trouve sont ceux qui ont choisi de s'enregistrer sur soundplaces, ce n'est donc pas exhaustif. On peut écouter un morceau en entier, filtrer la recherche par genre, se mettre en mode radio et écouter en shuffle...)

- *Hunter* : permet d'écouter en fonction de l'humeur (en croisant un genre et une humeur, un rythme...). Choix de musique par style, époque... (propose artistes similaires, partageable sur les réseaux sociaux, etc.)
- *Shuffler* : découverte de ce qui fait le buzz sur les sites web musicaux (anglophones principalement). Récupération des infos sur les réseaux sociaux (on peut les partager, les mettre en favoris...)

Retour d'expérience de la MDP 70 sur l'utilisation des iPad

BM de Bois Fleuri à Lormont (banlieue bordelaise), Johann Brun :

Plusieurs iPad ont été achetés et mis à la disposition des différents services de la bibliothèque. Ils sont en accès libre mais sécurisés (antivol).

De plus, on peut bloquer l'iPad sur une seule appli (en cachant le bouton "home") pour éviter que les usagers utilisent la tablette pour aller directement se connecter sur leur compte facebook, aller sur internet...

En effet, faire découvrir les usages de l'iPad demande beaucoup de médiation, d'ateliers, de formations.

Le retour d'expérience montre que :

- En jeunesse, ce qui fonctionne, c'est l'éveil musical :

playtoddlers : principe du simon

my little garden (fleur avec pétales musicaux)

(le point fort d'Apple par rapport à Android, c'est la pédagogie)

- Chez les ados, c'est le blind test musical:

songpop (on se crée un compte et on est défié par d'autres internautes)

- Les adultes sont moins curieux, ils ont plutôt tendance à aller sur *deezer* ou *youtube*. Il faut faire beaucoup de médiation, avec un thème ou un but bien définis.

Autres exemples :

Epinal : on peut jouer à la wii dans l'amphithéâtre de la bibliothèque. Pourquoi ne pas jouer aussi au scrabble, au trivial pursuit, en mettant l'iPad sur grand écran ?

Lormont : faire des ateliers de MAO ou Djing avec les adultes ; lecture de livres animés sur grand écran...

Pour compléter : [Site de l'ACIM : interview de Johann qui présente l'utilisation de l'iPad en médiathèque](#)

Présentation informelle et ludique de 5 applications dédiées à la musique synthétique sur iPad avec des instruments MIDI et émulés (Marc PetitGuyot, médiathèque de Dole)

Cette présentation a été élaborée à partir de 2 billets de blog :

« [Home Studio, mix, DJ : l'iPad, instrument de création et de production musicale ultime ?](#) » sur [presse-citron.net](#)

« [electronic realms : le premier concerto pour iPad et orchestre](#) » sur [viPad.fr](#)

Démonstration à l'aide d'un Instrument à vent électronique (ewind) générateur de signaux MIDI (protocole de communication qui permet aux instruments de fonctionner ensemble). On le connecte à l'iPad (avec un connecteur), on amplifie le son ou on connecte l'iPad à des enceintes.

Bien sûr, on peut se passer de cet instrument et travailler directement sur l'iPad, mais c'est plus "sympa".

Le principe : créer des boucles sonores, les faire évoluer en modifiant les paramètres liés à la spatialisation et au temps, grâce aux applications suivantes. Tout est intuitif et tactile.

1. Drumjam

Application dédiée à la percussion, qui se compose d'une partie accompagnement et d'une partie soliste. Dans la partie soliste, on crée une boucle sonore avec un instrument, puis on la fait glisser dans la partie accompagnement. On peut ainsi monter un combo en ajoutant des instruments un à un.

2. Filatron moog

Manipuler des boucles sonores : ajout d'effets temporels (delay) et de spatialisation (réverbération). C'est une appli davantage dédiée aux musiques électroniques. Pour faire des boucles : utilisation de la voix (le micro intégré dans la tablette peut suffire pour s'enregistrer), de sons synthétiques, et téléchargement de samples via iTunes....

3. Nlog synth pro

Emulation d'un Synthétiseur analogique virtuel.

4. Music studio

Environnement complet de production musicale qui propose 65 instruments échantillonnés. (quizz musical)

5. Ikaossilator korg

Pour animer vos soirées disco ! Très orienté électro, très ludique (lumineux, tactile...).

Avant l'ère des applications, il y avait le piano graphique (sur PC). Utilisé dans le cadre d'une animation, ça marchait bien aussi.

Que va apporter le numérique à la lecture ? Quelle attitude le lecteur ou le non lecteur a-t-il face aux supports numériques ? (Romain Gallissot, professeur des écoles, formateur TICE au CDDP de la Haute-Marne, consultant pédagogique pour Apple Education et chroniqueur jeunesse)

Sur les tablettes, on va pouvoir utiliser les applications natives et d'autres téléchargeables. Le système des applications enferme dans l'environnement du fournisseur (IOS, Android...), mais en ce qui concerne les livres, on peut y échapper si on utilise des fichiers e-pub.

Pour les livres électroniques, plusieurs formats peuvent être utilisés, mais le format epub est un format standard qu'on peut lire sur n'importe quel système (apple ou android) et qui permet de mettre de

l'information enrichie tout en gardant un format livre. En fait, c'est un pdf enrichi de contenu : liens hypertexte, audio, vidéo, flux RSS...

Pour les romans de livres adultes donc, on sera plutôt sur un format epub.

Où trouver des livres numériques ?

Malgré les possibilités qu'offre l'epub, la plupart des livres numériques sont des livres homothétiques (la version numérisée du livre papier).

- Il y a les ouvrages numérisés dans le cadre du projet Gutenberg. Ils sont gratuits.
- idem sur Gallica

Les applications :

- Sur l'iPad, une appli native *ibooks*, permet de lire le format epub, d'acheter depuis le « store » ou d'importer des epub depuis internet.

(On n'est donc pas obligé d'acheter des fichiers chez Apple ou Google, on peut les importer autrement : aller sur Internet, chercher des fichiers epub, puis choisir, au moment où on les enregistre, de les "envoyer vers la bibliothèque".)

- *izneo* : appli de bd pdf, avec possibilité d'acheter un livre ou de le louer pour une durée limitée. Pas de possibilité de transférer le fichier vers une autre appli.

Les tendances :

Chez les éditeurs jeunesse, la progression du livre numérique s'est un peu ralentie depuis un an (il y avait eu un boom après le Salon de Montreuil et le 1er Prix du livre numérique).

- *L'herbier des fées*, de Benjamin Lacombe, a coûté presque aussi cher à réaliser qu'un film et a dû se vendre à environ 1000 exemplaires. Le modèle n'étant pas rentable, il s'agissait plutôt d'un coup de pub de la part de l'éditeur.
- *J'aime lire store* : appli de l'éditeur Bayard. On peut acheter des livres numériques sur ce portail (il faut avoir un compte pour y entrer).

Depuis 8 mois, les éditeurs sont en phase d'observation, mais très peu ont une politique réfléchie sur du long terme. Créer un livre numérique pour les enfants coûte et n'est pas aussi rentable qu'un livre numérisé. Ce qui est fait en livre papier actuellement au niveau des éditeurs n'a rien à envier au livre numérique.

Conclusion : Le livre numérique a plein de choses à apporter, mais il faut trouver la niche, le créneau dans lequel il va compléter le livre papier (tout comme la télévision n'a pas tué le cinéma, le livre numérique ne tuera pas le livre papier ; ce sont des outils qui se complètent, entre lesquels il y a un équilibre à trouver). Et pour qu'il soit rentable, il ne faut pas qu'il coûte trop cher à réaliser.

Quelques livres numériques... ou papier :

- *Dans mon rêve* (livre des éditions **eToiles** qui ne font que du livre numérique) : jeu de cadavres exquis, appli-livre numérique pour la jeunesse.

Les 1ers livres numériques étaient des contes, mais l'expérience s'est avérée peu concluante. En effet, les interactions parents/enfants sont beaucoup plus riches autour d'un livre papier qu'autour d'un livre numérique et le sens de l'histoire a tendance à se perdre avec le livre numérique, à cause d'éléments parasites trop nombreux. De plus, le soir n'est pas le bon moment pour mettre une tablette entre les mains d'un enfant (la luminosité de l'écran l'empêche de trouver le sommeil ensuite).

- *Le marchand de sable* : entre le dessin animé, le jeu vidéo et la littérature jeunesse. Les éléments parasites sont volontairement limités dans l'image (un ou deux éléments qui bougent, pas plus) tandis que la transition entre les scènes est proche du dessin animé (pas de pages qui se tournent).
- *Fli fli et flo flo* : 2 récits parallèles en fonction du sens dans lequel on tient l'iPad, l'un avec un personnage qui vit dans le monde horizontal, l'autre avec un personnage qui vit dans le monde vertical.
- *Renversant* : on suit des lignes, l'enfant est amené à tourner l'iPad pour avancer dans l'histoire.
- *Un Livre* d'Hervé Tullet bouscule le livre numérique. En effet, ce livre papier propose à l'enfant une expérience interactive ! L'enfant est invité à imprimer au livre divers mouvements, dont le résultat est visible sur la page suivante. Une Appli iPad (appelée *Un Jeu*) a été créée en reprenant l'univers du livre et en amenant une autre expérience (on retrouve l'interactivité, mais sans qu'il y ait de consignes, l'enfant étant libre d'explorer à son gré).
- *Le livre des bruits* de Soledad Bravi (école des loisirs) a de la même façon donné naissance à l'application *les jeux du livre des bruits*. C'est une belle réalisation car les créateurs ont veillé à ne pas trop en faire et l'univers de cette artiste se transpose bien.

- *La petite musique du monde*, livre numérique des éditions La souris qui raconte, est un parfait contre-exemple : graphiquement, c'est très beau, mais la musique omniprésente parasite le récit et donne une impression de salle d'attente...

- *New york en pyjamarama*, M. Leblond, F. Bertrand. Ed. du Rouergue. Livre papier qui utilise une ancienne technique d'animation : l'ombro-cinéma.

Gallimard a une approche inégale sur iPad. Leurs réalisations sont de grande qualité, mais est-ce encore du livre ? Une autre expérience est donnée aux enfants autour de l'histoire, mais il n'y a pas vraiment d'approche de la lecture. Il y a cependant des interactions intéressantes avec l'enfant :

- *Les trois petits cochons* : la perspective bouge quand on bouge la tablette, on doit souffler dans le micro quand le loup souffle sur la maison...
- *Cendrillon* : la caméra de l'iPad filme l'enfant et le fait apparaître dans le miroir

C'est vers ce type d'interactions qu'il faut aller. Utiliser les possibilités de l'outil, comme la géolocalisation (ex : histoire avec un personnage qui va au café > le nom du café est celui du café le plus proche de l'endroit où se trouve le lecteur...)

- *la forêt*, Gallimard : Documentaire interactif, développé avec l'ONF.
- *Les trésors de la nature*, cool. Mes premières découvertes Gallimard : livre papier documentaire ludique.

Plein d'applics ludiques pour l'apprentissage de la lecture :

- *iBooks* : on peut jouer sur la taille des caractères, la police d'écriture, les thèmes.
C'est intéressant car des études ont montré que les enfants lisent plus facilement les typographies sans empattement, de même que les caractères blancs sur fond noir (thème "nuit").
- **Dys** (gratuit, sur l'appstore) : Application pour la dyslexie. Elle permet de jouer sur l'espacement entre les caractères, de tester avec quel espacement notre confort de lecture est optimal. (les dyslexiques ont plus de facilité à lire si les caractères sont espacés). (Cette fonctionnalité n'est pas encore sur iBooks, mais ça va venir)

Les applications ludico-pédagogiques sont celles qui sont le plus téléchargées par les parents.

- *la magie des mots* (écrire des mots, un peu à la façon du jeu "des chiffres et des lettres")

La tablette offrant en même temps l'entrée tactile, la gestion du son, de la vidéo et de l'accès internet, un seul appareil permet de réaliser un atelier complet !

Des applications pour créer des livres numériques :

- *Book creator* : permet de créer un livre directement au format epub avec intégration de vidéo, images...
(ex d'utilisation par une bibliothèque : faire le fichier des nouveautés, sous format epub, puis le mettre sur un iPad qui sert de borne de consultation)
(on peut même s'en servir avec des maternelle : on met une petite comptine, l'enfant s'enregistre, fait un dessin, ajoute une image... on enregistre le tout et on envoie par mail)
- *iBooks author* (gratuit) : pour faire des livres numériques avec contenu enrichi sur mac avec iOS 10.6. Cela permet de faire des livres numériques optimisés pour l'iPad. De plus en plus d'éditeurs pensent à utiliser cette application plutôt que d'en développer une eux-mêmes, ce qui serait très coûteux.

L'utilisation d' *iBooks author* est très simple : on peut utiliser des modèles, faire une galerie d'images avec des liens entre elles (pour un catalogue d'exposition par exemple).

(Le html5 est en train de remplacer le flash. Si on sait écrire ce langage, on peut créer soi-même un module d'animation à intégrer sur l'iPad.)

- *toca* : reprend les activités classiques des enfants pour faire des applis iPad. (ex : Toca Band)

Conclusion :

Le livre numérique avec contenu enrichi modifie la vision des éditeurs, un auteur peut s'auto-éditer.

L'édition numérique est vraiment quelque chose qui débute, le terrain est expérimental et les éditeurs papier ne sont pas trop pressés d'y aller car cela pose beaucoup de questions encore. Mais il y a de

nombreuses possibilités et un intérêt face à des enfants qui sont connectés de plus en plus tôt, avec du tactile.

Quelques sites référents :

- <http://www.souris-grise.fr/>

- <http://www.declickkids.fr/>

...

- Voir site internet de l'intervenant galisse.fr (onglet : liens iPad).

- voir le mémoire de Colombine Depaire sur la [dématisation du livre de jeunesse](#)

Côté équipement :

Pour éviter la casse avec ces matériels fragiles, il existe des coques de protection, dont certains modèles sur pied, sur support trépied ou au bout d'un bras flexible (ce qui permet de fixer la tablette en plus de la protéger). Le "speck iPad" est une coque spéciale pour enfants, qui protège l'appareil et lui permet de tenir debout tout seul.

Deux hashtags permettront de suivre ces thématiques sur Twitter : #numenbib et #discofc

