



Médiathèque Albert Camus d'Antibes  
(France)



Bibliothèques annexe de Sichem  
(Togo)

## Stage à la médiathèque Albert Camus d'Antibes

---

## Table des matières

INTRODUCTION .....	2
1 BREVE PRESENTATION DU RESEAU DES MEDIATHEQUES COMMUNAUTAIRES DE LA CASA .....	3
2 SYNTHESE DES ACQUIS DU STAGE.....	4
2.1 Animation autour du numérique .....	4
2.2 Animation autour de la musique.....	4
2.3 Animation autour des jeux.....	5
2.4 Animation avec les tout petits .....	5
2.5 Animation autour des projections de films .....	6
2.6 Classement des livres et présentation des intersecteurs à la médiathèque Albert Camus .....	6
2.7 Animations culturelles .....	7
2.8 Service bibliobus de la médiathèque Albert Camus et média bus de la bibliothèque Louis Nucéra .....	7
2.9 VISITE .....	8
2.9.1 Paris.....	8
2.9.2 Région PACA .....	8
2.10 Relationnel et partenariat .....	8
3 PROJETS PROFESSIONNELS / IMPLEMENTATION.....	9
3.1 Atelier de scratch .....	9
3.2 Atelier de bookface.....	10
3.3 Atelier de batik.....	10
3.4 Atelier d'écriture .....	11
3.5 Activités culturelles .....	11
3.6 Atelier de recyclage.....	12
3.7 Boîte à livres.....	12
3.8 Atelier de jeu de rôle .....	12
3.9 Atelier dans les établissements.....	12
3.10 Une nuit à la bibliothèque .....	12
3.11 Installer un site de recherche aux élèves (netvibes).....	13
CONCLUSION .....	13

# STAGE DE FORMATION A LA MEDIATHEQUE ALBERT CAMUS D'ANTIBES

---

## INTRODUCTION

Du 13 Octobre au 15 Novembre 2018, j'ai effectué un stage dans le cadre du programme Profession Culture de la Bpi au sein de la médiathèque Albert Camus à Antibes (France) pour me perfectionner. Au cours de ce stage en animation et en numérique, j'ai pu m'intéresser aux stratégies utilisées au cours des ateliers et à l'esprit de créativité des bibliothécaires.

La médiathèque Albert Camus d'Antibes fait partie de la collectivité appelée CASA (Communauté d'Agglomération Sophia Antipolis) coordonnée par la DLP (Direction de la Lecture Public). Elle offre comme service : la consultation sur place, l'accueil de groupes, une salle de répétition, internet et médias, formation et information et enfin des services adaptés aux demandes des usagers. Elle participe aussi à des événements comme : des expositions/créations artistiques, musique/spectacle, ateliers/cycles, rencontres/conférences, festival/salon. Elle propose plusieurs supports à son public, tel que les CD, DVD, ouvrages de fiction adultes, documentation commune et jeunesse, ainsi que des liseuses,...

Mon maître de stage, Véronique BALLERET responsable de la médiathèque Albert Camus, m'as permis d'apprendre dans d'excellentes conditions et de bénéficier d'un soutien de qualité.

Mon stage à la médiathèque a consisté essentiellement à me perfectionner en animation socioculturelle et en numérique.

Plus largement ce stage a été une grande opportunité pour moi d'appréhender la vie de la bibliothèque et au-delà d'enrichir mes connaissances en animation, ce stage m'a permis de comprendre comment une bibliothèque peut influencer la vie quotidienne de la population.

Auparavant j'ai passé quelque temps dans les bibliothèques parisiennes enfin de voir comment elles sont organisées

En vue de rendre ce compte rendu de manière fidèle et analytique de mon séjour au sein de la médiathèque, il apparaît logique de faire une brève présentation du réseau de médiathèques communautaires de la CASA, de présenter la synthèse de mes acquis au cours de tout mon séjour et enfin mes projets professionnels.

## **1 BREVE PRESENTATION DU RESEAU DES MEDIATHEQUES COMMUNAUTAIRES DE LA CASA**

Le réseau des médiathèques communautaires gérées par la DLP (Direction de la Lecture Publique) définit et met en œuvre la politique documentaire, coordonne les services aux usagers et impulse les actions culturelles sur l'ensemble du réseau.

Le réseau des médiathèques communautaires est constitué de 4 équipements

Médiathèques communautaires	Superficie	Documents	Prêts annuels
Albert Camus	4 870 m <sup>2</sup>	147 200	327 500
Valbonne Sophia Antipolis	1 800 m <sup>2</sup>	58 400	170 000
Villeneuve-Loubet	1 115 m <sup>2</sup>	38 900	134 000
Biot	1 000 m <sup>2</sup>	27 650	49 000

La DLP coopère également avec certains équipements communaux tels que : les médiathèques du Pôle Images de Roquefort-les-Pins, de Saint-Paul-de-Vence, d'Opio, qui sont appelés des points lectures.

Ces médiathèques sont en coopération étroite avec les écoles, collèges et lycées. Elles accueillent régulièrement les enseignants et leurs élèves pour des recherches thématiques, projections, découvertes de genres littéraires et artistiques, d'auteurs, d'illustrateurs,...

Elles proposent également des accueils et services adaptés à des groupes provenant des crèches, des centres de loisirs ou d'instituts médico-éducatifs.

## 2 SYNTHÈSE DES ACQUIS DU STAGE

### 2.1 Animation autour du numérique

- **Les Voyageurs du numérique avec BSF**
- **Atelier de scratch (coding goûter)**

Il m'a permis de voir comment on peut apprendre la base de l'outil informatique et de comprendre l'informatique. De savoir qu'un ordinateur est programmé et doit exécuter les ordres qu'on lui donne, des exemples pratiques avec les enfants sur l'automate avec un jeu montrant comment la machine réagit quand on lui donne des ordres à exécuter.

A partir de cet atelier les jeunes peuvent utiliser l'application scratch pour pouvoir programmer leurs propres jeux, des animations et créer leurs propres histoires.

Le scratch peut aider les jeunes à penser de façon créative.

(L'outil utilisé est une tablette)

- **Atelier de la geek school / scratch pour ado (programmation informatique)**

Cet atelier est la suite de l'atelier de scratch mais à un niveau un peu supérieur. La vision des jeunes est un peu plus vaste avec des créativité plus complexes.

(L'outil utilisé est un ordinateur)

### 2.2 Animation autour de la musique

- **Atelier Oryga musique**

Il est basé sur un jeu dont la première étape est la construction de phrase orale que chacun complète au fur et à mesure. La deuxième étape est faite de la même manière sauf qu'ici chacun écrit au moins deux phrases et fait circuler le papier pour que chacun puisse compléter et ainsi de suite. Et enfin la troisième étape consiste à écrire un texte en se basant sur trois choses : Qui parle ? De qui ? A qui ?

Après ce jeu les participants passent à l'arrangement du texte et l'étape finale c'est de le transformer en une composition musicale.

Cet atelier assure une bonne base pour un atelier d'écriture qui permettra aux jeunes de se laisser aller en oubliant leur peur et en ne se laissant pas distraire.

- **Atelier sur les genres musicaux (accueil de classe)**

Cet atelier permet à l'apprenant de connaître tous les genres musicaux qui existent, d'approfondir sa connaissance sur leur origine, les instruments utilisés, et même de découvrir les grands artistes dans chaque genre musical.

Et enfin de permettre aux jeunes de se familiariser avec les instruments.

### 2.3 Animation autour des jeux

- **Atelier de jeu vidéo**

La plupart des jeunes jouent aux jeux vidéo à la maison. Mais ces ateliers leur permettent de quitter cette individualité pour pouvoir jouer avec d'autres personnes même s'ils ne se connaissent pas. Cela permet à d'autres personnes qui n'ont jamais joué des découvertes à travers ces animations.

- **Atelier de jeux de rôle**

Très intéressant car c'est un jeu qui demande beaucoup d'imagination, beaucoup de créativité intellectuelle. Il pousse le jeune à se documenter et à lire beaucoup. C'est un travail de groupe qui permet aux participants de se familiariser avec le thème proposé.

- **Atelier de jeu**

Qui attire les plus petits et leur permettent de participer à des jeux collectifs.

### 2.4 Animation avec les tout petits

- **Bébés lecteurs**

C'est un mélange de chanson et conte avec beaucoup de gestes pour attirer l'attention des enfants et de l'Assistante maternelle. Il permet une première approche du livre et aussi l'approche d'une écoute attentive.

- **Atelier de Kamishibai**

Atelier de lecture pour les enfants avec une planche illustrées, qui permet de raconter une histoire.

L'ensemble des planches forme une histoire. Au recto : une illustration visible au public ; au verso : un texte et la reproduction en miniature de l'image vue par le public.

## 2.5 Animation autour des projections de films

- **Ciné récré**

“Le montre d’Islande” dessin animé

- **Ciné thématique**

“Ce qui nous lie” Un film français réalisé en pleine campagne.

“Le pacte” un film français.

## 2.6 Classement des livres et présentation des intersecteurs à la médiathèque Albert Camus

<b>Administration</b>	-direction -responsable administratif -secrétariat comptabilité -bureaux des bibliothécaires -salle d'équipement et de traitement des documents
<b>Information-Documentaire &amp; Patrimoine</b>	Bibliographies, sciences sociales, religions, philosophie, littérature, histoire, usuels, géographie, voyages, Provence, vidéo, sports, loisirs, sciences et techniques, arts, photocopies
<b>Musiques &amp; Nouvelles Technologies</b>	CD, DVD Musique, Partitions, Salle de répétition pour les musiciens, prêt de matériel musique, espace jeux vidéo, recherche informatisée (OPAC)
<b>Adultes &amp; ados</b>	Lire autrement, romans, nouveautés, poésie, théâtre, recherche informatisée, contes, humour, romans policiers, science-fiction, anglais, italien, bandes dessinées adultes
<b>Jeunesse et médiathèque des Semboules et Bibliobus</b>	CD-DVD, albums, kiosque, espace bouquins, plus espace parents, bouquins câlins, vidéo, recherche informatisée, romans, bandes dessinées, théâtres/poésie, salles de l'heure du conte, salle d'activités, le petit jardin.
<b>Accueil/prêt/retour</b>	Actualité-information, impression, reprographie, prêt/retour, kiosque à

## 2.7 Animations culturelles

- Rencontre avec François Morel un comédien, chroniqueur et homme de radio à la médiathèque de Villeneuve Loubet
- Spectacle "Le garçon" avec l'auteur Marcus Malte. La lecture des extraits de son livre était très vivante. Il donnait vie à son livre par la lecture accompagnée d'instruments de musique.
- 17<sup>ème</sup> festival Bagiliba à Fayence, dans le département du Var, organisé sur 4 jours auquel j'ai eu à participer le samedi 20 octobre 2018. C'était une journée exceptionnelle avec divers stands associatifs qui vendaient des articles dont le produit devait permettre à des associations de soutenir leur action dans des pays émergents. Il y avait aussi un marché qui présentait des produits d'ailleurs, des ateliers pour enfants, des plats africains, et plein d'autres merveilles. J'ai même eu l'honneur de rencontrer un conteur togolais.
- 14<sup>ème</sup> édition du festival « C'est pas classique » organisé dans la ville de Nice, au palais Acropolis. Plus de 60 concerts et animations organisés pendant 3 jours.
- « P'tit déj. littéraire » avec la librairie Masséna (actualité littéraire de la rentrée). Au cours de la séance ils nous présenté les nouveautés pour l'année 2018, les Prix littéraires, et leurs derniers « Coups de Cœur ».
- Spectacle sur la commémoration de la 1<sup>ère</sup> guerre mondiale « Carnet de route d'un soldat musicien ».

## 2.8 Service bibliobus de la médiathèque Albert Camus et média bus de la bibliothèque Louis Nucéra

Le Bibliobus Jeunesse sillonne les écoles primaires des zones très éloignées dans la CASA, à plus d'une centaine de kilomètres. Le système d'accueil est très chaleureux et il permet d'amener la culture sur tout le territoire.

Le média bus sillonne les quartiers de la ville de Nice afin de permettre l'accès à la lecture de ceux qui ne peuvent pas se déplacer jusqu'aux bibliothèques.



## 2.9 VISITE

### 2.9.1 Paris

- Le Centre Pompidou
- Bibliothèque Sans Frontière

C'est une association qui offre ses services à des populations des régions les plus vulnérables. Elle installe des bibliothèques modernes, collecte des livres, et participe à renforcer les capacités des bibliothécaires. Elle intervient aussi dans le domaine numérique en équipant et en formant des acteurs dans les bibliothèques ou dans les associations qui partagent les mêmes objectifs.

- La médiathèque Assia Djébar
- La médiathèque Canopé

### 2.9.2 Région PACA

- COBIAC, à AIX
- Médiathèque de Villeneuve Loubet
- Festival BAGILIBA à Fayence
- Médiathèque de Mouans-Sartoux
- Bibliothèque Louis Nucéra de Nice
- Institut Fénelon de Grasse

## 2.10 Relationnel et partenariat

- Prisca BERROCHE membre de l'association Bibliothèque Sans Frontières (Email : [prisca.berroche@bibliosansfrontieres.org](mailto:prisca.berroche@bibliosansfrontieres.org)) Elle nous propos d'envoyer notre projet sur le numérique et sur le don des livres.
- Salomé Hurel animatrice de communauté des voyageurs du numérique de l'association Bibliothèque Sans Frontière (BSF) (Email : [salome.hurel@bibliosnasfrontieres.org](mailto:salome.hurel@bibliosnasfrontieres.org))
- Pascale THIEVENT
- Allassane SIDIBE conteur togolais. Il promet de venir assister à un entraînement du groupe culturel du lycée de Djagblé dès son retour au Togo (tel : 90 07 60 04)
- Mimi BOSSOU animatrice à TV5 Monde. (Email : [mimi.bossou@gmail.com](mailto:mimi.bossou@gmail.com)) un contact transmis par une collègue de

Sylvie au Centre Pompidou. Mimi fait des dons de livre dans divers pays africains.

- Samuel Maskit rappeur français (Email : [maskit.contact@gmail.com](mailto:maskit.contact@gmail.com)) Il est prêt à aider nos jeunes dans leurs activités musicales même si c'est à distance.
- Association "Jeux de Rôles" qui organise l'atelier de jeu de rôle accepte de nous aider à pouvoir organiser ce jeu qui présente des normes bien précises. ([asso.atelierjdr@gmail.com](mailto:asso.atelierjdr@gmail.com))
- Responsable de la médiathèque de Mouans-Sartoux (Clément, Email : [clement.morlot@mouans-sartoux.net](mailto:clement.morlot@mouans-sartoux.net))
- Professeur documentaliste Schmidt-Miskdjian Eva de l'institut Fénelon de Grasse. (Email : [Eva.Schmidt-Miskdjian@ac-nice](mailto:Eva.Schmidt-Miskdjian@ac-nice))

### 3 PROJETS PROFESSIONNELS / IMPLEMENTATION

#### 3.1 Atelier de scratch

Scratch est un langage de programmation informatique qui permet de créer facilement tes propres histoires, jeux vidéo, animations, réactions musicales et artistiques, etc.... Cet atelier de scratch pourra aider les élèves du collège et du lycée à s'imprégner de la base de la programmation informatique. Cela leur permettra d'avoir un esprit créatif, et de s'intéresser à l'informatique. L'organisation des animations autour de cet atelier se fera en 2 séances par mois pour chaque groupe

- Première séance

Organiser un jeu montrant comment réagit un ordinateur. Montrer la différence entre réfléchir et programmer. Ce qui nous amènera à comprendre que l'ordinateur est une machine programmée pour exécuter des ordres qu'on lui donne. Ensuite commencer quelques exemples de programmation sur scratch.

- Deuxième séance

Faire une petite révision pour tout le groupe. Après, comme exercice, demander à chaque participant de créer son propre programme.

(Comme on n'a pas de tablette, l'application se fera directement sur l'ordinateur)

**NB** : cet atelier sera organisé en collaboration avec les établissements du milieu qui sont intéressés. Pour les établissements proches de la bibliothèque on utilisera les heures libres.

**Public ciblé** : primaire et secondaire

**Durée** : 2 heures

### 3.2 Atelier de bookface

Le bookface est l'art d'intégrer une couverture de livre dans le paysage. Par exemple si une couverture de livre représente un visage on tiendra le livre devant son visage pour que le corps complète l'image en couverture. Cet atelier sera proposé aux élèves de primaire pour les attirer vers les livres. Et cela nous permettra de leur faire lire quelques extraits des livres qu'ils ont choisis eux-mêmes pour réaliser le bookface. L'organisation de l'animation se fera en une séance par trimestre.

Les étapes de l'atelier :

- Permettre aux participants de choisir eux-mêmes des livres qui les intéressent.
- Passer à la création de bookface avec la prise de photos pour chaque création. Ces photos seront exposées à chaque atelier de bookface pour stimuler l'implication des autres.
- Enfin passer à la lecture des extraits des livres choisis par les participants eux-mêmes.

**Public ciblé** : primaire et collège

**Durée** : 1h30min

### 3.3 Atelier de batik

Le batik est une technique javanaise permettant de décorer des tissus à l'aide de la cire et de teinture. Les motifs sont peints avec de la cire qui va imperméabiliser le tissu avant que celui-ci ne soit plongé dans un bain de teinture. On peut obtenir des motifs très complexes en superposant les couches de teintures et en utilisant des fissures dans la cire pour produire des lignes très fines. Cet atelier nous permettra d'exécuter le batik sur des petits tissus avec divers dessins et de les utiliser pour réaliser des cartes postales, des cadres pour décorer les salons par exemple.

L'organisation de cet atelier peut se faire en deux séances par trimestres.

- Première séance

Découvrir l'histoire du batik, enseigner la méthodologie à suivre et enfin passer à la pratique avec des petits morceaux de tissus.

- Deuxième séance

Utiliser ces batiks pour créer par exemple des objets de décoration, des cartes postales, etc....

**Public ciblé** : le club des amis de Sichem et le groupe culturel

**Durée** : 2 heures

### 3.4 Atelier d'écriture

Objectif de cet atelier est de provoquer chez les jeunes une envie d'écrire.

Les principes à adopter lors de l'atelier face aux participants :

- Se démarquer du travail scolaire
- S'adapter à la personnalité
- Ne pas critiquer ou comparer un texte
- Découvrir les participants sous un autre regard et inversement
- Amener les participants à écrire en se posant 3 questions : qui parle ? de qui ? à qui ?

Chaque groupe a droit à deux séances d'atelier qui seront organisées comme suit:

- Première séance

Dans cette séance des jeux seront organisés autour des phrases.

Après un exercice sera donné pour la séance suivante.

- Deuxième séance

Poursuivre l'atelier par la lecture des textes écrits à la maison puis les corriger.

A la fin relever les textes pour une correction plus approfondie.

**Public ciblé** : tout le monde

**Durée** : 2 heures

### 3.5 Activités culturelles

Organiser chaque année une journée culturelle liée à la science, à la littérature, à la créativité, à la culture, etc.

Une activité très complexe qui sera organisée en collaboration avec les chefs d'établissement et les CVD de chaque village du Sud-est Zio. Aussi mettre à point un règlement avec toutes les démarches à suivre.

### 3.6 Atelier de recyclage

Récupérer les objets jetés ou inutilisables pour en faire de nouveaux objets tels que les jouets en boîte de conserve, des jouets en plastiques, des objets de décoration. Cet atelier peut entraîner et développer chez le participant un esprit de créativité.

**Public ciblé** : tout le monde

**Durée** : 2 heures

### 3.7 Boîte à livres

Installer une boîte à livres dans la bibliothèque servira à récupérer les livres aux heures de repos et les jours où l'espace loisir est ouvert (de 12h à 14h et les dimanches après-midi). Cela peut nous aider à limiter un peu les retards.

### 3.8 Atelier de jeu de rôle

Un jeu très intéressant qu'on pourrait intégrer dans les activités du groupe culturel. Cela leur permettrait de créer leur propre conte si possible, leur propre histoire à raconter.

### 3.9 Atelier dans les établissements

Organiser des ateliers de jeux, de lectures, de bookface, de dessins, des petits artistes, des expériences des petits savants, etc... dans les établissements primaires.

Le but c'est d'aller vers les élèves et de leur proposer nos produits, de les inciter à venir à la bibliothèque, de leur faire prendre conscience de l'importance de ces activités culturelles et de pouvoir réveiller en eux leurs talents cachés.

Pour l'organisation, faire un planning pour les mercredis après-midi. A chaque séance proposer au moins trois (3) ateliers pour permettre à chaque participant de participer à l'un d'eux.

**Durée** : 2 heures

### 3.10 Une nuit à la bibliothèque

Activité de la bibliothèque organisée toute une nuit. De nombreuses interventions seront proposées gratuitement tout au long de la soirée. Tels que des spectacles destinés à la jeunesse, des tournois de jeux d'échecs,

des ateliers d'écriture, une scène ouverte (chant, slam, poésie, humour, séance photo, etc...)

Au moins trois (3) séances dans l'année (les congés de Noël, de Pâques et les vacances d'été)

### **3.11 Installer un site de recherche aux élèves (netvibes)**

Installer des liens de recherche dans plusieurs domaines sur ce site permet d'avoir un accès facile aux documents sur internet.

## **CONCLUSION**

Ce stage a été une formation très enrichissante car il m'a permis de découvrir en détail le travail dans une bibliothèque, ses contraintes et ses acteurs. Durant ce stage j'ai découvert plusieurs facettes du métier de bibliothécaire et d'animateur. A travers mes diverses missions au sein ou en dehors des médiathèques, ce stage m'a permis de comprendre l'influence de la culture sur la population. Il m'a également permis de comprendre que le travail d'un animateur est d'avoir l'esprit créatif et d'être à l'écoute des participants.

La médiathèque Albert Camus qui m'a accueilli pendant ce stage regorge de presque toutes les qualités pour ma formation et je suis très fier d'avoir fait partie de l'équipe de la médiathèque.

Au retour je vais m'engager avec l'équipe en place d'implémenter tout ce que j'ai comme acquis et de le mettre en place.