

# LES PRATIQUES D'ANIMATION AVEC LE NUMÉRIQUE EN SECTION JEUNESSE DES BIBLIOTHÈQUES 🕹 🖵

Durée

2 jours présentiels + 0.5 à distance

Niveau

Fondamentaux du métier

MÂCON Code IEL : 81:0L4Z2025 02-03/10/25

Guénaelle MIGNOT BOURGOGNE FRANCHE COMTE guenaelle.mignot@cnfpt.fr



Une adresse couriel personnelle est nécessaire à l'inscription

Code stage: 0L4Z2

## **PUBLIC**

Personnels des bibliothèques et médiathèques.

#### **OBJECTIFS**

- · sélectionner et proposer des ressources électroniques à destination des plus jeunes, des scolaires et des adolescents,
- la mise en place d'animation autour des ressources numériques,
- les outils pour mettre en place une veille efficace.

#### **CONTENU**

- fondamentaux de la médiation numérique,
- analyse des publics cibles (profils, besoins, approches, etc.),
- · dispositifs et méthodologies de médiation,
- ressources numériques et animation (sélection, utilisation, etc.),
- · outils pédagogiques numériques,
- · techniques d'animation et posture du médiateur,
- · évaluation des dispositifs mis en place,
- · cadre juridique et réglementaire du numérique (droit d'auteur, RGPD),
- · veille technologique et documentaire.

# https://cnfpt-

my.sharepoint.com/:f:/g/personal/isabelle\_vicq\_cnfpt\_fr/ErNG9bEfxRxDjVxTSZgkFdlBhjLoo69zuD\_E63U0iKQTKQ?e=BF16J2

## MÉTHODES PÉDAGOGIOUES

- · apports conceptuels et mise en pratique,
- · travail de groupe pour concevoir une médiation sur les pratiques culturelles du public jeune,
- · restitution des médiations et publication sur la plateforme numérique Formadist du CNFPT.

# **PRÉ-REQUIS**

- · disposer d'une adresse courriel individuelle valide,
- connaître les fonctionnalités de base de l'outil informatique.