

Les actes du Bookcamp Jeunesse

Compte-rendu des ateliers du 11 avril 2013

Tables des matières

TABLES DES MATIERES	2
NOTE LIMINAIRE	4
<u>ATELIER 1 – COMMENT CREER DE NOUVELLES EXPERIENCES DE LECTURE ET D'EXPLORATION ?</u>	<u>5</u>
AUTOUR DE LA NARRATION NUMERIQUE ET DE SES SPECIFICITES	5
UNE EXPERIENCE PERSONNELLE, PERSONNALISEE, PERSONNALISABLE	5
UNE EXPERIENCE TRANSMEDIA	6
L'INTERACTIVITE TUE-T-ELLE LA LINEARITE ?	6
AUTANT FAIRE UN LIVRE !	7
« ENRICHIR » L'EXPERIENCE DE LECTURE	7
ET SI L'INTERACTIVITE ETAIT AU CŒUR DES PROCESSUS DE LECTURE ?	8
LES ADULTES MEDiateURS	8
QUITTER OU RENFORCER LA REFERENCE AU LIVRE ?	8
ÉCRIRE « POUR » LE NUMERIQUE	9
COMMENT SUSCITER L'APPETIT ET LE PLAISIR DES TEXTES ?	10
<u>ATELIER 2 – COMMENT ADAPTER LES OUVRAGES, LES COLLECTIONS PAPIER ?</u>	<u>11</u>
L'ENRICHISSEMENT : UN « PLUS » NON GADGET A L'EQUATION ECONOMIQUE FRAGILE	11
IL Y A-T-IL DES ENRICHISSEMENTS « EVIDENTS » ?	12
TESTER LES ALBUMS NUMERIQUES ET LES EBOOKS	12
UNE APPLI, ÇA COÛTE TRES CHER	12
LIVRES NUMERIQUES VS APPLICATIONS	13
DISTRIBUER LE PLUS LARGEMENT POSSIBLE	13
LES USAGES	13
QUEL PRIX POUR LE LIVRE NUMERIQUE ?	14
QUELLE VISIBILITE POUR LE LIVRE NUMERIQUE ET COMMENT L'AMELIORER ?	14
<u>ATELIER 3 - QUELLES MEDIATIONS NUMERIQUES EN MEDIATHEQUE JEUNESSE ?</u>	<u>15</u>
LE NOUVEAU ROLE DES BIBLIOTHECAIRES	15
UNE FRACTURE TECHNOLOGIQUE ET CULTURELLE A PRENDRE EN COMPTE	15
COMMENT SELECTIONNER LES APPLICATIONS ?	16
COMMENT ACHETER LES APPLICATIONS ?	16
OU EST LA MEDIATION ? QUEL EST LE ROLE DES BIBLIOTHECAIRES ?	17
LES BIBLIOTHECAIRES SONT-ILS LEGITIMES DANS CE ROLE DE MEDiateURS DE CONTENUS NUMERIQUES ?	17
LIVRE NUMERIQUE ET LIVRE PHYSIQUE	17
COMMENT ORGANISER LES APPLICATIONS ?	17

QUELLE MEDIATION ?	18
<u>ATELIER 4 – QUELS OUTILS, QUELS FORMATS POUR QUELLES ŒUVRES ET QUELS SUPPORTS ?</u>	20
QUEL EST LE FORMAT QUI DONNE AU LIVRE JEUNESSE LE PLUS DE LIBERTE AUJOURD’HUI ?	20
OPTIMISER LES LIVRES	20
FAIRE DES CHOIX	21
APPLI OU EBOOK ?	21
FLASH OU HTML5 ?	21
L’AVENIR ET LA PLACE DU STREAMING	22
POUR NE PAS CONCLURE	22
<u>ATELIER 5 - COMMENT DISTRIBUER, DIFFUSER, PROMOUVOIR L’OFFRE NUMERIQUE JEUNESSE ?</u>	23
QUELS MOYENS DE PROMOTION ? UN RETOUR D’EXPERIENCE DES EDITEURS PRESENTS	23
LES BESOINS IDENTIFIES	23
LE ROLE DU LIBRAIRE	24
LES DIFFERENTS MARCHES	24
MARKETING INTERNATIONAL	25
LE FREEMIUM	25
COMMENT MARKETER « POUR » LES ENFANTS ?	25
LES LIENS PHYSIQUE / NUMERIQUE	25
LES BOOKTRAILERS	26
PRIX PSYCHOLOGIQUE	26
L’IMPORTANCE DE LA MISE EN PLACE D’UN CATALOGUE	26
<u>ATELIER 6 – ET A L’ECOLE, QUELS USAGES ?</u>	27
LIRE ET CREER DES EBOOKS EN PS ET MS	27
ÉCRIRE ET LIRE AU COLLEGE	28
L’OUTIL PEUT-IL REMPLACER LE CAHIER OU LE LIVRE ?	28
LES ENFANTS A PROFILS PARTICULIERS	28
COMPREND-ON, MEMORISE-T-ON MIEUX OU MOINS UN TEXTE NUMERIQUE ?	29
LE NUMERIQUE POUSSE-T-IL A DE NOUVEAUX USAGES PEDAGOGIQUES ?	29
TROUVER DES RESSOURCES	29
ÉQUIPER LES ENSEIGNANTS, LES ELEVES, LES ETABLISSEMENTS	30
QUEL ROLE POUR LES ENSEIGNANTS ?	30

Note liminaire

Le 11 avril 2013 s'est tenu à Paris le premier bookcamp jeunesse organisé par Déclickids et Tralalere. Une centaine de participants de toute la France étaient réunis au Labo de l'édition pour échanger autour des questions qui animent l'édition et la création numérique pour la jeunesse.

Les ateliers étaient pétillants, concrets et riches de la présence et de l'expérience des acteurs venus de tous les horizons : auteurs, bibliothécaires, designers, développeurs, éditeurs (traditionnels, livre, presse, ou *pureplayers*), enseignants, illustrateurs, lecteurs, libraires, professionnels de l'innovation, spécialistes de l'enfance, etc.

Ce bookcamp était un moment de réflexion et d'expérimentation partagées pour aller au-delà des constats et ouvrir la voie à des idées nouvelles.

Merci à tous ceux qui ont participé à cette après-midi bouillonnante, riche de rencontres et d'échanges sur les enjeux du livre numérique jeunesse !

Les prises de notes systématiques effectuées par différents membres de l'équipe de Tralalere nous permettent aujourd'hui de vous restituer l'essentiel des débats.

La forme choisie est celle d'un compte-rendu anonymisé, légèrement thématisé mais bien évidemment non hiérarchisé et non exhaustif. N'hésitez pas, à reformuler, compléter, commenter, questionner, si certains points vous semblent obscurs ou trop légèrement repris. Sentez-vous libres de réagir aussi : les débats ont parfois été animés, et des points de vue diversifiés ont pu s'exprimer. Il y a de la place, à la fin de ce patchwork écrit de manière coopérative, pour d'autres contributions, qui viendraient compléter ou contredire certains points. Nous mettrons ce document à jour au fil de vos retours.

Enfin ce long compte-rendu discursif ne reflète pas l'état des opinions et / ou recommandations que pourraient formuler Tralalere et Metatext / Déclickids dans leur rôle de conseil. Il peut même faire état de propositions, d'idées ou de critiques avec lesquelles nous nous sentons peu d'affinités. C'est tout à fait légitime, puisqu'il s'agit de la recension d'un événement qui a rassemblé plus d'une centaine de personnes venues d'horizons très différents, et que nous nous sommes abstenus, dans le cadre de cet exercice de restitutions des contributions de tous à chacun, d'émettre critiques, commentaires ou opinions.

Atelier 1 – Comment créer de nouvelles expériences de lecture et d'exploration ?

Quelles nouvelles expériences de lecture et de découvertes pour les enfants avec le numérique ?

Design éditorial, design des interfaces, relation texte-image, narration, place du lecteur-explorateur-joueur... Peut-on imaginer de nouvelles manières d'écrire, d'éditer et de développer pour la jeunesse ?

Rêve et prospective.

Un livre, c'est une appli qui ne marche pas

Le livre est mort, vive le lire !

Autour de la narration numérique et de ses spécificités

Aujourd'hui la narration numérique use majoritairement de la métaphore du livre (effet de fausse page avec bruit de papier froissé).

Pourtant, d'autres transitions sont possibles : le défilement automatique (façon dessin animé), l'effet rouleau (vertical ou horizontal), la transition interactive (guider les personnages ou l'action pour la faire avancer), la transition cinématographique (passage au noir, fondu, etc.), le déblocage ludique (il faut résoudre une énigme ou réussir un mini jeu pour obtenir la suite de l'histoire).

Et il est probablement possible d'en inventer d'autres : changement de l'histoire en fonction des choix de l'enfant ou de la chance (livre dont vous êtes le héros), intégration de l'environnement (lieu, météo, heure de la journée, actions précédentes).

Une expérience personnelle, personnalisée, personnalisable

De plus en plus d'albums numériques proposent aussi des fonctions de personnalisation.

Dans l'univers de l'ePub, ces fonctions peuvent être liées aux logiciels de lecture.

Dans celui des applis on voit arriver des livres permettant à l'enfant d'entrer dans l'histoire, aux côtés des personnages, ou bien d'enregistrer sa voix.

Une expérience transmédia

La narration numérique ne se limite d'ailleurs pas au numérique seul et s'avère souvent transmédia : objets papiers enrichis de numérique, réalité augmentées, QR codes, etc.

L'interactivité tue-t-elle la linéarité ?

Un débat animé s'engage autour du texte et de sa linéarité. Différents points de vue s'engagent :

Quand l'œuvre préexiste et que le numérique l'adapte, il semble à certains important de respecter le texte initial (et donc, parfois, quand elle existe, sa linéarité) ; pour d'autres, au contraire, le passage au numérique peut être l'occasion de repenser l'histoire, son texte, voire son organisation.

D'ailleurs, cette linéarité est-elle, doit-elle être, constitutive des ouvrages jeunesse, qu'ils soient d'hier, d'aujourd'hui ou de demain, qu'ils soient papiers ou numériques ? Les usages eux-mêmes ne montrent-ils pas que cette linéarité peut, dans certains cas, s'effacer, au profit d'une lecture justement non linéaire ? Certains livres ne sont pas linéaires (guide de voyage, livre de recette, encyclopédie). Et la fiction elle-même n'est pas (plus ?) toujours lue de manière linéaire. Faut-il le regretter, en critiquant le manque d'attention et de capacité de concentration des (jeunes) lecteurs ? Faut-il le combattre, en proposant dans les ouvrages de nouvelles formes d'enrichissement, favorisant (du moins l'espère-t-on) l'immersion dans la lecture ?

Faut-il préserver, sur l'écran, la métaphore du livre, et offrir des repères (pages qui se tournent « pour de faux ») qui peuvent sembler d'autant plus important que la tablette abolit, justement, tous les repères qui font du livre tel qu'on le connaît, un livre.

Et pourtant, de nombreuses écritures sont non linéaires. L'écriture cinématographique (avec ses flashbacks, ses ellipses narratives), l'hypertexte évidemment (avec cette écriture en deux dimensions qu'il permet de créer). Et l'écriture de fiction n'est évidemment pas en reste !

Un participant propose de quitter le débat de la linéarité (ou non) et de l'enrichissement pour en revenir à l'enfant. De quoi un enfant a-t-il besoin ? Qu'on lui raconte des histoires, qu'on le laisse rêver, et s'en raconter aussi, qu'on alimente son imaginaire.

Autant faire un livre !

Pour de nombreux participants, il semble impensable de créer pour le numérique « comme » pour le papier. Les possibilités techniques, le tactile, semblent même exclure de fait tout ce qui pourrait être publié en papier. « Si on n'a pas besoin des possibilités du numérique, alors autant faire un livre » dit une participante à ce propos.

« Enrichir » l'expérience de lecture

Puisque le débat se positionne sur la question de l'enrichissement, en écartant d'un revers de main le numérique « non enrichi » comme « non pensable ». On rappelle combien les premières œuvres numériques ont pu déborder d'animations, de sons, d'interactivités, façon « sapin de Noël ». On pose la question du délicat équilibre à trouver, pour exploiter les possibles sans desservir la narration.

Quand l'interaction sert-elle ou dessert-elle la narration ? Quand le jeu est-il disruptif au sein de l'expérience de lecture, comment choisir parmi les innombrables possibles ?

Bien sûr, les opinions divergent ici. Pour certains participants, il est essentiel de protéger l'expérience de lecture en tant que telle, en limitant animations, sons et interactivités. Pourtant, il n'est pas rare, dans ce cas, de rencontrer la déception de certains lecteurs, qui attendent « plus » d'un livre-application.

Un autre participant considère que les enfants ont aujourd'hui une opinion assez tranchée de ce à quoi sert une tablette : à jouer. Il faudrait donc leur proposer ce qu'ils veulent, c'est-à-dire du jeu, et profiter éventuellement de leur appétence pour le jeu afin d'y intégrer quelques connaissances ?

Mais ne serait-il pas plus profitables, pour ces jeunes esprits, de valoriser la lecture en tant que telle, plutôt que de les habituer à n'y entrer que via la carotte du jeu ? Ou bien faut-il cesser de diaboliser le jeu, et reconnaître que certains sont essentiellement narratifs (et même très linéaires) et peuvent ressembler à des romans d'aventure ou d'initiation ?

Un éditeur raconte sa propre expérience, qui mêle justement lecture et jeu. Les histoires qu'il crée sont linéaires, mais elles sont aussi interactives et incluent des moments de jeu.

Un autre éditeur explique comment il utilise l'animation et l'interactivité de façon très légère et complètement synchronisée à l'expérience de lecture, en jouant notamment sur la typographie et l'illustration.

Et si l'interactivité était au cœur des processus de lecture ?

Quand un adulte raconte une histoire à un enfant, il n'est jamais purement transmissif. Il joue avec le texte, les mots les illustrations. Il pose des questions, mime, change de voix, de ton. Il répond aussi aux innombrables questions des enfants, évidemment.

Cette dimension interactive là est évidemment loin d'être atteinte ! Le jour où Siri saura vraiment répondre aux « pourquoi » des enfants...

Pour autant, l'interactivité au cœur du livre pourrait rester un « possible ». Certains éditeurs semblent craindre que l'enfant ne « rate » certaines interactivités sur les pages ; ils ont tendance à les rendre très visibles pour compenser. Mais pourrait-on compter sur la relecture, et laisser les enfants découvrir l'interactivité petit à petit, comme autant de surprises ?

Les adultes médiateurs

Ce dernier point interroge sur la place des adultes médiateurs dans l'expérience de lecture numérique pour la jeunesse. Comment inciter au partage, à l'échange ?

Quitter ou renforcer la référence au livre ?

Co-existent aujourd'hui des projets d'adaptation / enrichissement numériques d'œuvres existantes et des projets relevant d'une écriture numérique originale.

Pour certains, la question de la transposition est dépassée, il est nécessaire d'inventer un nouveau langage sans s'appuyer sur la métaphore du livre : inventer quelque chose qui n'est ni du livre, ni du jeu, ni du dessin animé, et qu'on ne connaît pas encore.

Pour d'autres se pose également la question de l'ergonomie de la lecture numérique. Dans une application, on ne sait pas si on est au début, à la fin ou au milieu, on manque de tous les repères connus et hérités du livre : il faut donc au contraire renforcer les repères, et donc peut-être cette métaphore du livre. Au risque, sinon, de perdre les jeunes lecteurs et les adultes qui les accompagnent.

La discussion s'engage : a-t-on testé différentes options en fonction des âges ? Comment peut-on mettre en place des repères en fonction des différentes tranches d'âge ? Y a-t-il des « bonnes pratiques » qu'on pourrait établir ? Peut-on, à partir des usages plus ou moins stabilisés et déjà bien explorés (web, jeux vidéo, etc.), établir un certain nombre de « normes » qui pourraient aussi bien s'appliquer aux ebooks et aux applis ?

Sans doute faut-il, ici encore, bien distinguer les enfants non lecteurs, les enfants seuls ou accompagnés d'un adulte médiateurs, les lecteurs débutants, grands enfants, pré-adolescents, etc.

Écrire « pour » le numérique

La question se pose à la fois en terme de processus créatif et d'organisation des modes de production, avec des points de vue qui divergent parfois dans cette phase de transition et d'expérimentation.

Certains acteurs du livre numériques viennent d'univers très techniques, d'autres du milieu plus classique de l'édition jeunesse. Les deux mondes ont des habitudes de travail, des univers mentaux déjà structurés et la rencontre est très intéressante. Et ce d'autant plus que la culture française est dans ce domaine assez individualiste, avec une vision peu collective, collaborative ou participative du processus d'écriture et de la notion d'auteur.

Classiquement, dans l'édition (jeunesse y compris), l'auteur est celui qui a l'idée de l'histoire. Il la partage avec un éditeur, qui va encadrer la suite du processus de production, mettre en scène son écriture et fabriquer le livre qui en résulte.

Mais l'œuvre numérique est plus complexe. Sa production pourrait s'inspirer plus de la production d'un jeu vidéo que de celle d'un livre papier. Comme l'auteur de jeu vidéo, le créateur d'une œuvre numérique doit être un peu « technique » et peut être amené, accompagné ou non, à participer au processus de production bien après l'étape d'« écriture ».

Mais, en ces moments de transition, la plupart des auteurs qui ont envie d'écrire « pour » le numérique n'ont pas forcément cette culture technique. Ils buttent sur des questions comme : « les histoires que j'ai en tête sont-elles techniquement faisables ? Sont-elles économiquement viables ? »

Un studio de création présent raconte sa propre expérience, qui met déjà en pratique des processus d'accompagnement des créateurs, sur le long terme (deux ans) à la manière de ce qui peut se faire dans le jeu vidéo. Des séances de type « atelier de travail » sont organisées, très régulièrement, tout au long du processus de création, pour explorer les possibles, valider les idées, et veiller à ce qu'aucun paramètre ne soit oublié.

Le concept « d'auteur » pour le numérique est-elle, finalement, pertinente ? Suffisante ? La création numérique ne requiert-elle pas la constitution d'une équipe, comme le jeu vidéo, la muséographie ou le cinéma, en rupture avec le concept solitaire de l'auteur littéraire très ancré dans la culture de l'édition française ?

Les participants semblent s'accorder sur un point : le modèle type « chef de projet », qui coordonne différentes ressources pour faire avancer le processus de production, trouve dans l'écriture pour le numérique sa limite. La création nécessite des processus plus collaboratifs. Pour un autre participant cependant, cette situation est transitoire : dès que les auteurs seront formés et que les modèles économiques seront stabilisés, on pourra s'appuyer sur des équipes aux rôles rodés et bien définis. Comme dans le cinéma ou le jeu vidéo, justement.

Le numérique doit trouver et former ses « réalisateurs » : accompagnement des auteurs-scénaristes, mise en scène de la création, cadrage de la production, au service du lecteur. Sans oublier, qu'à la différence du cinéma, le lecteur est aussi un « acteur » de l'œuvre numérique.

Comment susciter l'appétit et le plaisir des textes ?

Entre les participants la tension entre la tentation du « jeu » et l'envie de revenir à la « lecture » est sensible. Certains éditeurs présents font état de leur envie de créer de la « lecture » numérique, et non du jeu. De développer plus l'imaginaire des jeunes lecteurs que leur habileté. D'autres rappellent que c'est le lecteur qui crée l'histoire, non l'auteur ou l'éditeur.

Le challenge, c'est le lectorat à partir de 9 ans. Ceux qui sont lassés des livres illustrés comme des livres à toucher ou tapoter. Ceux qui ne lisent plus du tout. Il ne faut pas oublier que pour une grande majorité de pré-ados et d'ados, lire est une souffrance physique : se concentrer sans bouger leur fait mal.

Comment les faire renouer avec ce plaisir de la lecture ? Et si la lecture numérique de demain devenait plus collaborative, plus sociale ?

Atelier 2 – Comment adapter les ouvrages, les collections papier ?

Faut-il enrichir ou réinventer ? Comment ?

Quels enrichissements pour quels ouvrages jeunesse ?

Fiction, documentaire, album, éveil, etc. : comment repenser une collection en numérique ?

L'enrichissement : un « plus » non gadget à l'équation économique fragile

Sur la question de l'adaptation, les éditeurs présents expliquent qu'ils essaient toujours « d'enrichir », mais de manière raisonnée et maîtrisée. Leur objectif est de proposer du livre numérique illustré de qualité.

Il faut savoir que le coût de production est élevé, d'où l'importance de raisonner en terme de catalogue et non de livres isolés.

L'enrichissement part d'une réflexion éditoriale : comment être pertinent et offrir un « plus » sans tomber dans le gadget ? En revanche, la réflexion est souvent aussi limitée par « ce qui est techniquement possible », en fonction des différents dispositifs de lecture.

L'équation est donc complexe : que faire, qui soit pertinent, compatible avec la plupart des dispositifs et économiquement raisonnable ?

La notion de « brique d'enrichissement » semble faire consensus parmi les participants, qui s'accordent également à dire que tous les enrichissements ne sont pas attendus avec autant d'évidence en fonction des différents marchés (France, US, UK, Canada, etc.). Un éditeur présent a d'ailleurs pris la décision de publier ses ouvrages en deux versions, une enrichie l'autre non, avec un euro d'écart entre les deux versions.

Tout le monde s'accorde également sur l'importance de penser les enrichissements au moment de l'édition, notamment pour les questions de droit. Si c'est relativement aisé pour les créations, c'est beaucoup plus compliqué sur le catalogue.

La typographie a son importance aussi. Elle n'est pas forcément la même que pour l'homologue papier. Elle aussi doit être pensée en amont, avec le graphiste.

Il y a-t-il des enrichissements « évidents » ?

Les participants balaient rapidement les enrichissements qui peuvent être attendus par les jeunes lecteurs :

- Une narration de qualité
- Des vidéos (pour les livres pratiques notamment)
- Des « jeux » (quiz, memory, etc.)

Au bout de combien de lectures le lecteur va-t-il découvrir toutes les interactivités de son livre numérique ?

Tester les albums numériques et les ebooks

Chez un éditeur, une autre dimension semble indispensable à mettre en œuvre : le test auprès des jeunes utilisateurs. Le confort de lecture reste essentiel à cet âge, et les fonctions comme le « tapoter » et le « glisser-déposer » apparaissent comme très intéressantes.

Les tests montrent d'ailleurs des usages différents selon que les enfants sont seuls (un enfant ou plusieurs enfants) ou accompagnés d'un adulte médiateur. Il peut arriver aussi que les enfants tapotent trop et trop vite, faisant « bugguer » les albums numériques.

Une appli, ça coûte très cher

L'application coûte très cher. Un éditeur révèle qu'il peut dépenser entre 10 000 et 20 000 € de développement sur une application de livre numérique, ce qui représente au moins cinq fois les frais de développement de l'équivalent papier.

En numérique, certains développements « annexes » ont par ailleurs une importance considérable et ne doivent pas être négligés : les extraits gratuits et les bandes annonces, notamment.

De même, il ne faut pas oublier que le marketing d'une application est spécifique, différent de celui d'un livre. Son coût est aussi à prendre en compte.

Le suivi de la « e-réputation » des ouvrages numériques est un point notable. Les lecteurs accordent notamment beaucoup d'importance aux commentaires (sur Amazon ou iBookStore).

Livres numériques vs applications

Pour certains éditeurs, l'application, à vocation plus internationale, plus proche du jeu vidéo, est assez éloignée de l'univers de l'édition papier. Le livre numérique en ePub semble un prolongement plus « logique », plus proche du métier d'éditeur. D'ailleurs les maquettes sont désormais pensées en amont à la fois pour la version papier et la version numérique.

Pourtant, côté ePub, le Fixed Layout ne semble pas encore être la solution, et ce d'autant plus que les conversions automatiques donnent lieu à de nombreuses erreurs. La tentation est forte de développer ses propres solutions techniques, afin de ne pas être continuellement dans l'attente des progrès de la prise en charge de l'ePub 3 sur les différentes plateformes.

L'attente de ce côté est très forte.

Distribuer le plus largement possible

Comme dans l'édition jeunesse papier traditionnelle, la plupart des éditeurs présents affirment chercher à distribuer sur le plus de plateformes possibles.

Certaines plateformes de distribution sont tout simplement incontournables. L'iBookstore d'Apple est aujourd'hui LA plateforme, celle sur laquelle les éditeurs testent leurs créations. Cependant l'attente envers les autres plateformes est très forte : il faut qu'elles progressent pour qu'il devienne pertinent d'y proposer également des ouvrages.

Amazon est aussi une plateforme incontournable. Malheureusement, elle demande d'adapter ses ouvrages dans un autre format (KF8). L'annonce récente de l'arrivée du son sur ce format est un plus très attendu.

Les usages

L'usage des livres numériques dépend beaucoup de l'âge de l'enfant. La tablette semble être le support idéal pour un usage familial.

Sa mobilité, son format léger et tactile, permettent une lecture partagée aisée (parent / enfant ou fratrie).

Pour autant, il semble indispensable de prévoir aussi une option de lecture autonome (enfant seul), ainsi que des jeux en prolongement.

Il faut aussi noter que l'enfant tient la tablette plus naturellement en format paysage.

Pour les ouvrages plus « scolaires », il ne faut pas oublier certains outils : glossaire, chapitres, mise en avant des possibilités d'annotation.

Enfin, il peut être intéressant de s'appuyer sur les usages du livre papier, mais aussi d'en créer de nouveaux. On sait par exemple que les adolescents aiment bien écouter de la musique quand ils lisent ; or le numérique permet justement de corréler une bande son à la lecture. Il y a des « ponctuations sonores », des ambiances à inventer...

Quel prix pour le livre numérique ?

Le marché est mouvant, nouveau et encore petit ; il est donc difficile de se positionner, notamment financièrement. Quel prix pour quel type de livre enrichi ?

On note que les livres numériques enrichis se vendent un peu mieux (mais pas beaucoup mieux) que ceux non enrichis. Est-ce parce que l'attente n'est finalement pas si forte, ou bien parce que le non enrichi est là depuis bien plus longtemps ?

Quelle visibilité pour le livre numérique et comment l'améliorer ?

Les livres numériques sont difficiles à trouver. Les plateformes de distribution sont complexes à manipuler, la terminologie n'est pas encore stabilisée et elles restent méconnues du grand public. Quand les ouvrages existent en plusieurs versions, la difficulté augmente encore.

Les participants estiment que le livre numérique jeunesse a besoin de « médiateurs ».

Atelier 3 - Quelles médiations numériques en médiathèque jeunesse ?

*Pourquoi proposer du numérique jeunesse en médiathèque ?
Comment le faire ? Comment construire une offre raisonnée et de
qualité ? Sur quels critères ? Comment en assurer la médiation ?*

Problématiques particulières et retours d'usage.

Le nouveau rôle des bibliothécaires

Premier partage d'expérience en matière de médiation numérique avec la Petite bibliothèque ronde de Clamart. La bibliothèque offre à ses jeunes lecteurs des ateliers autour de jeux vidéo et d'applications sur différentes tablettes.

Les jeux narratifs, en particulier, sont utilisés pour amener les enfants au plaisir de la lecture. Projetés sur un écran et utilisés en ateliers collectifs, ils permettent une expérience de lecture-jeu collaborative et partagée.

Ainsi les bibliothécaires développent-ils actuellement de nouvelles compétences et connaissances liées aux nouveaux dispositifs de lecture/jeux numériques.

Ils peuvent donc être en mesure d'effectuer une médiation auprès de leurs publics. Ce rôle n'est pas forcément nouveau, et peut être vu comme une évolution logique, simplement liée à l'évolution des technologies.

Le bibliothécaire devient-il un « applithécaire » capable d'être prescripteur dans le domaine des applications ? Se transforme-t-il en conseiller technique pour les familles ?

Ceci dit, les bibliothécaires auraient besoin d'une encyclopédie collaborative d'applis.

Une fracture technologique et culturelle à prendre en compte

Pour autant, tous les bibliothécaires ne sont pas formés à l'usage des tablettes et ne les maîtrisent pas toujours. De même, les usagers des bibliothèques ne maîtrisent pas forcément ces objets. Se pose donc le problème de cette « fracture technologique », qu'il faut prendre en compte.

Qui peut prendre en charge cette nécessaire formation ? Doit-on se reposer sur des profils transversaux (formateur, responsable technique) ? Comment l'organiser ?

Comment réduire également la remarquable fracture culturelle qui existe au sein des équipes dans les médiathèques, et qui s'est intensifiée avec l'émergence des tablettes ?

Déjà présente pour l'ordinateur ou les jeux vidéo, cette fracture sépare ceux qui, au sein des établissements, pensent que le numérique y a sa place, et ceux qui n'en veulent pas du tout.

Autant de questions qui n'ont pas de réponses toutes faites et qui peuvent, dans certaines médiathèques, rester en suspens.

Comment sélectionner les applications ?

La Petite Bibliothèque Ronde poursuit actuellement un projet de grille d'évaluation des applications de lecture, avec pour objectif la création d'un outil à l'usage des médiathèques.

L'idée c'est de créer un outil conçu par des bibliothèques pour des bibliothèques. Une grille de questions du type : pourquoi cette application vous a-t-elle plu ? Quel type d'atelier imagineriez-vous autour de cette application-là ? Quelle est sa qualité technique ? Visuelle ? Des retours d'expérimentations ? Des clés d'usages ? Des pistes pour la médiation ? Etc.

Les bibliothécaires seront tous encouragés à proposer leurs applications favorites, qui seront introduites dans le catalogue commun dès qu'elles auront été validées par au moins deux bibliothécaires.

Les bibliothèques d'Aulnay-sous-Bois ont aussi mis en place une grille. L'évaluation, le choix, s'appuie donc sur un certain nombre de critères, ainsi que sur la lecture systématique des sites de critiques d'applications.

Comment acheter les applications ?

Pour certaines bibliothèques, l'acquisition d'applis reste compliquée. Elles ne disposent pas de carte bleue et l'achat de cartes cadeaux ou iTunes n'est pas « naturelle » pour les services financiers : l'évolution technologique invite à repenser aussi l'organisation des budgets.

Cet état de fait explique en partie pourquoi les médiathèques s'intéressent tant, actuellement, aux applications gratuites ou en promotion. Ce qui, à juste titre, désole les éditeurs !

Où est la médiation ? Quel est le rôle des bibliothécaires ?

Le choix des applis est important, il existe des applis très intéressantes, riches au niveau artistiques et des contenus pertinents pour faire de l'animation et de la médiation.

Mais les choisir ne suffit pas. Il faut aussi aider les enfants à les découvrir, ne pas forcément les laisser toujours seuls avec.

Peut-être faudrait-il que les éditeurs proposent des « fiches de médiation » avec des clés permettant justement aux bibliothécaires de mettre plus facilement en place applications et livres numériques auprès du jeune public ?

Les bibliothécaires sont-ils légitimes dans ce rôle de médiateurs de contenus numériques ?

Du fait de la fracture technologiques et culturelle déjà évoquée, la question de la légitimité du numérique en bibliothèque s'est posée et continue de se poser de manière aigue. D'ailleurs, la même question se pose à chaque émergence technologique.

Pourtant les pratiques culturelles, des jeunes comme des adultes, se déplacent, et le rôle des instances publiques est de les accompagner. Pour être en cohérence avec ces nouvelles pratiques, il ne faut sans doute pas hésiter à emprunter la voie du numérique.

Livre numérique et livre physique

Il faut penser à une approche pédagogique pour essayer de faire le pont entre le monde physique et le monde numérique. Ne pas confronter les deux supports, ils sont complémentaires.

Comment organiser les applications ?

L'expérience de la Petite bibliothèque ronde est présentée. Au début les applications étaient organisées de manière thématique sur les tablettes, avec un écran regroupant les livres et un autre les jeux. Mais cette organisation limitait la découverte des livres numériques, aussi a-t-elle fait place à une organisation par âge.

Au-delà de la question de l'organisation physique des applis sur la tablette, se pose également la question de leur gestion.

Quelle médiation ?

À la Petite bibliothèque ronde, les enfants qui empruntent les tablettes sont libres de leur utilisation mais les bibliothécaires interviennent régulièrement pour leur faire découvrir de nouvelles histoires. Le dimanche après-midi, la bibliothèque organise parfois des animations : atelier pratique, rencontre avec un artiste, lecture ou lecture-jeu partagée, etc.

La médiathèque du Bois fleuri à Lormont expérimente quant à elle la tablette depuis deux ans, notamment dans le cadre d'ateliers destinés aux tout-petits.

Ces ateliers se sont très largement heurtés à la réticence des parents, qui s'étonnaient de voir des tablettes en bibliothèque. Ils sont organisés par tranches d'âge : contes à manipuler pour les 18 mois – 3 ans, contes et jeux pour les 3-6 ans et livre + appli pour les 6-10 ans. Ils rencontrent un succès grandissant, et attirent beaucoup parents et grands-parents.

Les parents qui sont équipés de tablettes, profitent de ces rencontres pour demander des conseils et découvrir de nouvelles applications adaptées à leurs enfants.

Les tablettes sont aussi à la disposition des enfants, en libre-service, mais pas tous les jours. Pour répondre aux craintes des parents, les enfants n'ont accès aux tablettes que le vendredi et le samedi. D'autres activités sont proposées les autres jours. Même s'ils peuvent consulter librement ces tablettes, les bibliothécaires sont toujours là pour les guider.

Une expérience d'immersion a aussi été menée à la médiathèque, avec des élèves de 6^e en difficulté. Une vraie réussite ! Les jeunes qui ont découvert la presse grâce aux tablettes ont ensuite eu envie de poursuivre leur exploration de la presse traditionnelle.

Une directrice de maison d'édition numérique partage avec les membres de l'atelier sa déception liée au manque de médiation de ses titres en bibliothèque. Certains établissements sont abonnés et les titres sont installés sur les ordinateurs, mais ils ne sont jamais consultés.

Un autre éditeur reconnaît que les tests d'usages effectués sur ces titres numériques se font dans un cadre individuel et non collectif comme le propose les médiathèques.

L'atelier révèle l'absence d'un maillon entre éditeur et médiathèque, chacun exprimant l'envie de mieux se connaître et travailler ensemble. D'un côté les

médiathèques soulèvent le besoin de mieux connaître l'offre, les éditeurs numériques et de trouver des solutions pour faciliter l'accès de ces structures à ces nouveaux outils et contenus.

Les éditeurs présents découvrent avec surprise et plaisir les animations menées en bibliothèque autour de leur création numérique et sont volontaires pour mieux accompagner les bibliothécaires dans leur médiation.

Mais la passerelle reste encore à créer pour relier ces deux mondes.

Atelier 4 – Quels outils, quels formats pour quelles œuvres et quels supports ?

Comment produire des œuvres numériques et mêler les formes narratives, animées, ludiques et pédagogiques ?

Quels choix techniques, quelles contraintes et quelles opportunités : ePub, Fixed Layout, application, iBooks Author.

Problématique multisupport.

Quel est le format qui donne au livre jeunesse le plus de liberté aujourd'hui ?

Dans un livre-application, on peut intégrer un grand nombre d'enrichissements : du texte, des illustrations, du son, de la vidéo, de l'animation...

Même si certains enrichissements sont possibles à la fois pour Apple et Android, il faut noter l'avance d'Apple en la matière. Ce qui explique pourquoi la plupart des livres numériques enrichis sont disponibles surtout sur iOS.

L'ePub 3 en fixed layout permet une mise en page fixe : ce format est plus adapté que l'ePub reflowable quand les illustrations sont nombreuses et qu'une mise en page doit être respectée. L'ePub reflowable, qui s'adapte automatiquement à l'écran est parfait pour les textes peu illustrés.

En fonction des différents formats choisis, des différents supports de publication et des différents dispositifs, les contraintes, notamment en matière de navigation sont différentes, et obligent à repenser la mise en écran.

Si l'application permet « plus » de choses (interactions notamment), l'ePub, cousin de l'html5 ouvre les portes du web et permet de ne pas rester enfermé dans l'iBookStore d'Apple.

Optimiser les livres

La question des formats ne s'arrête pas aux questions de dispositifs ni de logiciels de lecture. Il faut être vigilant à la résolution des écrans, ainsi qu'aux problèmes de poids des fichiers qui peut avoir un impact sur l'acte d'achat :

- connexion wifi nécessaire au-delà d'une certaine taille
- temps de téléchargement,
- place prise dans la mémoire des tablettes

Faire des choix

Tout est possible, mais tout n'est pas forcément un « plus ». Les vidéos par exemple, peuvent enrichir une histoire de manière pertinente, mais impacter la taille du fichier au point d'en freiner la vente. Il faut donc faire des choix

Il est essentiel de concevoir les maquettes en considérant les résolutions d'écran, les systèmes d'exploitation, les logiciels de lecture. Il faut aussi se poser la question en amont du type d'enrichissement qu'on souhaite apporter, et comment l'apporter. On voit renaître des problématiques déjà soulevées il y a des années dans le jeu vidéo ou le webdesign.

L'un des gros soucis des éditeurs aujourd'hui est l'absence de ressources communes qui permettraient de s'appuyer sur des connaissances fiables et mutualisées. Il n'existe pour le moment que quelques groupes de discussion encore bien timides et peu structurés.

Appli ou ebook ?

C'est un débat qui revient souvent. La réponse dépend de différents facteurs et notamment de la complexité des œuvres. Depuis peu, la frontière se brouille de plus en plus entre appli et ePub, notamment depuis que l'ePub3 n'est plus contraint à la double page et à la représentation du « livre » à l'écran.

Pour l'instant, à titre comparable, les achats sont plus importants dans l'AppStore que dans l'iBookStore. Cela pourrait être dû à la prépondérance des smartphones sur les tablettes.

Mais la tablette est le premier objet numérique que l'on confie aux enfants. Le changement d'usage que l'on note actuellement vient directement de l'objet. Le tactile change le rapport au contenu, et la tablette permet un usage à plusieurs, rassemblés autour d'un contenu numérique.

Il est aussi très important de prendre en compte les moyens et possibilités d'utilisation des bibliothèques, médiathèques et écoles.

Flash ou html5 ?

Flash perd de la vitesse, même si un projet de réintroduction est toujours d'actualité chez Adobe, notamment pour Android (flashplayer).

Le html5 prend le dessus, notamment parce qu'il permet un développement multi-plateformes. Ce standard se développe et colonise petit à petit tous les navigateurs.

L'avenir et la place du streaming

Les grands du secteur (Amazon, Apple, Google) réfléchissent sérieusement au streaming, et ce d'autant que les possibilités de stockage des dispositifs sont désormais étendus au-delà de la mémoire physique, grâce au Cloud.

L'inconvénient du streaming est évidemment l'obligation de connexion, dans la mesure où le Wifi n'est pas disponible partout.

Pour ne pas conclure

Cet atelier a permis de prendre le pouls de l'évolution de la retranscription du livre papier en livre numérique.

Les professionnels s'accordent à penser qu'il est désormais nécessaire de trouver des formats standards. L'epub3 et le html5 semblent correspondre à ce besoin.

Les professionnels sont dans l'attente, même si tout le monde est conscient que ce marché est éphémère, jeune et mouvant.

Est-il possible de créer des briques d'enrichissement pensées par typologie d'ouvrages, plus ou moins « standard » et « industrialisées » permettant de créer des collections enrichies économiquement viables ?

L'epub3 permettra-t-il de créer de nouveaux modes de lecture tout en industrialisant le plus possible la production ?

Atelier 5 - Comment distribuer, diffuser, promouvoir l'offre numérique jeunesse ?

Comment distribuer, diffuser et promouvoir le numérique jeunesse, qu'il soit applicatif ou au(x) format(s) ePub ?

Y a-t-il un « libraire » numérique jeunesse dans la salle ? Quels nouveaux métiers à inventer pour rendre visible la diversité de cette offre large, aux frontières du livre, de la vidéo, du jeu et des applications éducatives ? Quelle discoverability et comment l'améliorer ?

Quels moyens de promotion ? Un retour d'expérience des éditeurs présents

- Utiliser internet, en approchant les blogs et sites spécialisés.
- Utiliser les réseaux sociaux, en cherchant à établir une relation personnelle avec ceux qui ont acheté un premier titre et qui achèteront peut-être les suivants.
- Utiliser la presse traditionnelle, en ciblant plutôt les titres qui s'intéressent au numérique (même si cette approche est plus efficace pour les « grosses » maisons d'édition).
- Travailler son catalogue.
- Créer des liens avec les bibliothèques.
- Mettre en place des journées de promotion.
- Proposer des trailers vidéo.

Au-delà de ces quelques leviers, le constat des éditeurs présents à l'atelier est le suivant : il est encore difficile de parler de la création numérique avec la presse traditionnelle et une évolution des mentalités est sans doute nécessaire. La notion d'ebooks reste encore obscure pour le grand public qui en ignore les possibles et les subtilités. Qu'est-ce qu'un éditeur numérique ? Un livre numérique ? Une appli-livre ? Où les trouve-t-on ? Quelle différence entre l'AppStore et l'iBookStore ? Et sur Google Play ?

Les besoins identifiés

Les freins évoqués dans le paragraphe précédent font obstacles. Comment savoir qu'un livre existe en numérique ? Comment le trouver ? Comment en percevoir les enrichissements ? Comment l'acheter ?

Quelques pistes de solutions :

- Rendre les enrichissements perceptibles pour les futurs lecteurs.
- Créer des lieux de médiation.

- Créer un catalogue.
- Disposer d'un média indépendant.
- Obtenir davantage d'exposition dans la presse traditionnelle grand public.

Le rôle du libraire

La médiation apparaît essentielle mais il semble difficile de l'organiser dans l'état actuel des choses.

Côté ePub des initiatives comme les offres couplées Paperus apparaissent comme une excellente façon de rendre le livre numérique visible en librairie.

Pour les éditeurs présents à la fois en papier et en numérique, l'objet papier est perçu comme un « espace » permettant de porter la promotion de son équivalent (ou de son complément) numérique, à travers une mention, un sticker, un QR code intégrés à l'ouvrage.

Mais pour les applications et les livres enrichis, un libraire présent rappelle qu'en raison de la manière dont Apple distribue les ouvrages, il n'y a pas de rémunération possible. De ce fait les libraires, qui observent avec intérêt l'expansion et la vitalité du marché de l'édition numérique jeunesse, n'ont pas d'autre choix que de rester à la marge.

Pourtant, la plupart des participants s'accordent à dire qu'il faudrait des libraires pour organiser l'offre numérique jeunesse : mettre des mots clés, créer des catégories, vérifier la qualité aussi. Actuellement les parents choisissent des références connues ou au hasard (et sont souvent déçus).

D'ailleurs il existe déjà des sites pensés pour les libraires, qui leur permettent d'accéder aux catalogues, de faire le lien entre papier et numérique, et de mettre en place un système de recommandation.

Les différents marchés

Le thème des différents marchés est rapidement abordé. Actuellement iOS est le plus rémunérateur ; mais il est nécessaire de s'intéresser aussi à Google dont la part de marché est croissante, malgré un chiffre d'affaires quatre fois inférieur à Apple actuellement. Windows Phone reste un marché à observer, sur lequel l'offre est encore embryonnaire.

Marketing international

La plupart des participants s'accordent à penser qu'il est essentiel de créer des œuvres multilingues. Mais la question de leur diffusion est encore plus complexe !

Le freemium

Il n'a échappé à personne que 70% de l'AppStore d'Apple et une proportion plus importante encore du Google Play fonctionnent selon le principe du freemium. Est-il possible d'adapter ce modèle au livre ?

Si certains pensent qu'il n'est pas forcément impossible d'offrir le premier chapitre puis de débloquent la suite contre paiement, d'autres soulèvent des objections ou au moins des limites :

- Il est essentiel d'intégrer les équipes marketing à la conception du livre, parce que le freemium est vraiment un mécanisme particulier ;
- Le freemium a été inventé pour les jeux. Pas pour les histoires. La logique d'addiction à un jeu peut-elle s'adapter à la lecture ?
Pas sûr.

Comment marketer « pour » les enfants ?

Quel est le scénario d'achat ? On imagine que l'enfant soit le plus souvent demandeur pour les applications. On suppose que le livre numérique fonctionne plus sur le modèle de la recommandation (aux parents avant 8-9 ans, aux jeunes eux-mêmes passé cet âge).

Les jeunes peuvent-ils devenir eux-mêmes prescripteurs d'achat de livres numériques ?

Les liens physique / numérique

Le QR Code apparaît comme une bonne manière de faire le lien entre le monde physique (un livre en librairie par exemple) et l'offre numérique.

Mettre un QR code sur la 4ème de couverture des livres papiers pour découvrir la bande annonce d'un livre numérique ? Le flash code peut être le lien à la promotion. Vous flashez, vous regardez la BA, vous achetez !

Les booktrailers

Les booktrailers, bande annonces pour le livre (numérique ou non) sont un moyen de promotion très répandu dans les pays anglo-saxons, mais beaucoup moins en France.

Comment concevoir un booktrailer qui parle à l'imaginaire des (futurs) lecteurs ?
Que mettre dans une bande annonce de 90 secondes qui donne envie de lire le livre ?

Prix psychologique

On constate actuellement une « barrière » qui s'est établie autour de 5 euros pour les livres numériques enrichis, et plus bas encore pour les applications.

Comment mettre en œuvre une politique éditoriale ambitieuse à ce prix ?

Est-il possible de déplacer cette barrière à la hausse ?

L'importance de la mise en place d'un catalogue

La notion de catalogue est fondamentale. C'est au travers du catalogue que peut s'établir, en librairie numérique encore plus qu'en librairie physique, la relation de confiance entre l'éditeur et ses lecteurs.

Le lecteur qui a aimé un livre et son auteur sera plus enclin à faire confiance à l'éditeur qui l'a aidé à le découvrir, et sera incité à acheter dans le même catalogue. Encore faut-il que ce catalogue soit présent physiquement dans le livre lu, et bien mis en valeur.

Une expérience a été menée par un éditeur présent, avec un résultat très positif : 10 à 20% de transformation pour un catalogue intégré à une application.

Au-delà des catalogues d'éditeurs, sans doute faudrait-il penser à l'élaboration commune d'un catalogue multi-éditeurs ?

Atelier 6 – Et à l'école, quels usages ?

Comment le numérique transforme-t-il les pratiques de lecture et de découverte en classe et plus largement à l'école ? Quelle offre d'ebooks, d'appli-livres, etc. ? Pour quels usages ?

Quand les enfants et les enseignants s'emparent du numérique pour créer leurs propres histoires numériques !

Tous les enseignants sont des auteurs

Lire et créer des ebooks en PS et MS

À l'école, les œuvres numériques se matérialisent forcément sur des supports (tablettes, liseuses, TBI, ordinateurs). La question de l'équipement est donc première.

L'atelier débute par le partage de quelques expériences autour de l'usage des tablettes à l'école, en particulier celle de Véronique Favre, enseignante de petite et moyenne section de maternelle à Orsel (18^e arrondissement).

Véronique Favre travaille sur des tablettes (4 iPads) depuis 18 mois, avec des enfants de 3 à 5 ans. Elle relate son expérience sur le site qu'elle a dédié à son travail :

www.doigtdecole.fr

Elle utilise les œuvres numériques au même titre que des œuvres de papier ou de carton, comme support « d'histoires ». Par exemple, elle présente différentes versions de Boucle d'Or, en papier et en numérique à ses élèves. Puis, dans le cadre d'un atelier, elle invite les enfants à créer leur propre version avec iBook Creator : elle prépare pour eux des scans du livre papier qu'ils doivent replacer dans l'ordre de l'histoire, avant de les annoter oralement pour en restituer le récit. Cette activité permet de travailler la syntaxe, la structure d'un récit et l'expression. Elle est aussi très intéressante en remédiation auprès des enfants qui rencontrent des difficultés d'apprentissage.

Grâce à ce travail collaboratif (atelier en binôme), les enfants créent très facilement des ePub 3.0 (Fixed Layout), qui sont ensuite partagés avec les parents. Les « livres » peuvent être lus sur l'iPad ou l'iPhone bien sûr, mais aussi avec un simple ordinateur et Radium, un lecteur d'ePub en ligne.

L'enseignante a également proposé à sa classe la création de leur propre abécédaire, sur le modèle des abécédaires papiers et numériques qu'elle leur a fait découvrir, mais également propre à la classe. Un outil de travail investi de leur propre vécu, en quelque sorte.

L'iPad permet aussi de mettre en place un cahier de vie numérique. Elle autorise son alimentation par les élèves eux-mêmes, qui créent cette fois des ebooks avec les photos et vidéos captées au cours des sorties et des projets de la classe.

Outil de la classe parmi d'autres, l'iPad finit par remplir son rôle et se faire oublier.

Écrire et lire au collège

On évoque ensuite une expérimentation en collège, menée par une enseignante de français dans les Yvelines.

Chacun des élèves est ici doté d'un iPad, fourni par la collectivité. Les différentes fonctionnalités de la tablette permettent à l'enseignante de :

- Faire écrire des nouvelles et des textes aux élèves ;
- Leur faire créer, selon un mode collaboratif et coopératif (notamment grâce à la projection des travaux au TBI), leur propre manuel de cours.

Cette pratique permet de travailler autrement des sujets comme la grammaire ou la syntaxe.

Dans ces cours de français, chaque élève a un iPad et pas de livres. D'ailleurs, à terme, et probablement dès l'an prochain, les livres et cahiers devraient disparaître de cette classe !

L'outil peut-il remplacer le cahier ou le livre ?

Ce point fait débat. Pour certains en, aucun cas ; pour d'autres, pourquoi pas.

Dans un cas comme dans l'autre, le rôle du professeur évolue mais reste fondamentalement le même : il est et reste le médiateur éducatif indispensable à l'élève et à la classe.

En revanche la question de la graphie se pose. Aujourd'hui les pratiques scolaires continuent de privilégier les activités livre + papier + stylo, tandis que la tablette suppose un apprentissage du clavier qui laisse peu de place à l'écriture à la main.

Cependant, il n'est pas exclu que dans un avenir plus ou moins proche les examens puissent, comme dans d'autres pays européens, recourir à l'ordinateur.

Les enfants à profils particuliers

La tablette est un atout pour les enfants dyslexiques, mais aussi les enfants précoces, à qui elle permet de passer plus facilement à l'écrit.

L'écriture créative (qu'elle soit numérique ou non, mais la tablette est ici un médiateur précieux pour les enfants en difficulté) nécessite souvent de la documentation, et donc de la lecture. En d'autres termes, l'écriture numérique fait lire, et écrire aide à comprendre ce qu'on lit.

Une expérience en médiathèque est évoquée : onze élèves de 6^e en difficulté y ont passé une semaine en immersion avec leurs enseignants. Ils ont travaillé sur la presse, avec un conte sur iPad leur permettant de s'enregistrer, avec un jeu d'aventure de type « chasse au trésor » également. L'expérience a provoqué de vrais déclics : certains jeunes se sont mis à lire et un club de lecture a été créé au collège.

Avec les enfants à profils particuliers, la tablette ne résout pas tout. Mais c'est un bon outil de remédiation.

Comprend-on, mémorise-t-on mieux ou moins un texte numérique ?

On ne dispose pas encore d'études probantes. Les pratiques sont récentes ; les études sont morcelées et difficiles à trouver.

Des expérimentations sont en cours, notamment dans le premier degré, avec un laboratoire d'usage et six écoles participantes.

Le numérique pousse-t-il à de nouveaux usages pédagogiques ?

On peut innover les mains dans les poches ; on peut faire cours de manière très traditionnelle tout en utilisant les TICE.

Le numérique ne change pas forcément la posture des enseignants : cette posture a déjà énormément évolué ces dernières années, avec ou sans numérique. D'ailleurs, dans certains établissements, il ne serait pas envisageable de revenir à des postures magistrales, et les enseignants mettent en œuvre, avec ou sans numérique, une méthode pédagogique nécessairement interactive et collaborative.

Trouver des ressources

Les ressources sont peu nombreuses et souvent inadaptées. Une enseignante de l'atelier critique les manuels numériques, qui lui paraissent n'être que des manuels papiers en pdf. Elle signale l'existence de manuels gratuits construits par des enseignants, réellement pensés pour le numérique. Elle précise également que la plupart des enseignants produisent leurs propres ressources, souvent en open source. Ces ressources commencent d'ailleurs à circuler parmi les réseaux d'enseignants.

Du côté des livres, la principale difficulté rencontrée est celle de la pauvreté des catalogues. La qualité de la numérisation n'est pas non plus toujours au rendez-vous. Un intervenant explique que la médiocrité des numérisations s'explique par le niveau de prix de ce marché. On numérise actuellement en masse, le plus possible et le moins cher possible : à 3 centimes la page, difficile de faire des miracles... Et beaucoup de livres n'existent simplement pas en numérique.

Équiper les enseignants, les élèves, les établissements

Ce sont les collectivités territoriales qui, le plus souvent, équiper les établissements et / ou les élèves. L'achat des ressources est ici compliqué par le fait qu'il est difficile pour un enseignant de demander aux parents l'achat de ressources numériques que les jeunes ne pourront pas garder. Quand on fait acheter un livre en papier à un élève, c'est la famille qui le garde ; si on l'achète en ePub, il est forcément lié au compte qui gère le matériel numérique.

Dans l'environnement Apple, les enseignants peuvent bénéficier d'un programme d'achat en nombre et de tarifs préférentiels pour les applications, mais pas pour les livres numériques (en raison de l'application de la loi sur le prix unique du livre).

De même, les applications sont relativement aisées à déployer : un responsable administratif procède à l'achat, puis reçoit des codes de téléchargement qui peuvent être facilement installés. Pour les livres c'est différent, puisqu'il faut les acheter un par un : un véritable frein à l'usage !

L'académie de Bordeaux a mis en place un service de librairie / bibliothèque numérique. Les ePubs sélectionnés sont de qualité et sont organisés par niveau et thème.

Quel rôle pour les enseignants ?

Les enseignants aiment, pour certains, créer leurs ressources, mais ils reconnaissent ne pas en avoir toujours le temps. La demande est forte pour une offre plus granularisée : pouvoir acquérir des chapitres de manuels, ou bien simplement une thématique donnée est ainsi vue comme un « plus ».

Du côté du livre numérique l'ePub 3 semble très prometteur, surtout s'il devenait possible d'annoter les œuvres au cours de la lecture, dans une optique de partage au sein de la classe.