Se réinventer

–

La bibliothèque quatrième lieu en ligne

Victoria Pérès-Labourdette Lembé

http://www.igaramond.org

Congrès des milieux documentaires du Québec, 3 décembre 2014

CC BY NC SA

Sommaire

I. Introduction 3

II. Les objectifs de l'Institut de recherche en Arts et Métiers du Livre Garamond (dit I-Garamond) . 4

III. Qu'est-ce qu'un lieu de savoir ? 6

IV. Comment le numérique transforme les lieux de savoir ? 7

V. Qu'est-ce que la bibliothèque quatrième lieu ?..... 7

VI. La bibliothèque quatrième lieu en ligne : quels aspects ?..... 8

VII. Du concept de quatrième lieu en ligne à l'opérationnel 10

VIII. L'animation de communautés numériques, au cœur du métier du bibliothécaire quatrième lieu en ligne 11

IX. Quelles compétences développer pour mettre en place une bibliothèque quatrième lieu en ligne ? 13

X. Le modèle du fork informatique : une source d'inspiration pour le bibliothécaire quatrième lieu en ligne 14

XI. Les MOOCs : des quatrièmes lieux en ligne à suivre.....15

A. Autour de la danse.....18

B. Autour de la bande-dessinée 19

XII. La saison 2013-2014 des expérimentations d'activités de bibliothèque quatrième lieu en ligne d'I-Garamond 19

XIII. Projets pour la saison 2014-2015 des expérimentations d'activités de bibliothèque quatrième lieu en ligne d'I-Garamond.....20

A. Mise en œuvre d'événements virtuels en temps réel ou en temps différé, accessibles sur PCs et/ou smartphones, autour de six œuvres francophones, en partenariat avec des alliances et instituts français (Janvier 2015). 20

B. Développement d'un MOOC « Concevoir un quatrième lieu en ligne mobile » (Mars 2015)...20

XIV. Une zone de vigilance : la trace numérique.....21

XV. Vers la mondialité et des articulations nouvelles de l'individu, des groupes, du local et du global ?.....23

Se réinventer - La bibliothèque quatrième lieu en ligne

I. Introduction

Le modèle du troisième lieu permet de positionner les bibliothèques autour des usagers plus que des documents, ce qui constitue une bonne chose.

Mais transformer les bibliothèques en seuls lieux de socialisation doit nous interroger, notamment dans les zones rurales ou néo-rurales.

Est-ce le rôle des bibliothèques de pallier au désengagement de collectivités dans le maintien du lien social, sur certains territoires ?

Ce rôle de maintien du lien social, s'il est considéré comme la tâche principale du bibliothécaire, n'amène-t-il pas à encourager la culture du bouquet, très présente en bibliothèque, notamment dans le numérique (pour les prêts de films, d'ebooks, de tutoriels d'apprentissage), afin de dégager du temps ?

La culture du bouquet, systématisée, peut priver le bibliothécaire et ses usagers des choix experts et subjectifs que la communauté citoyenne attend de lui.

Quelles compétences restent-ils au bibliothécaire dans un tel contexte ?

Ce contexte, c'est principalement celui de l'impact du numérique sur les lieux de savoir.

Tous les acteurs du savoir sont confrontés de la même façon au choc du numérique.

Si mon usager, mon visiteur, mon élève peut en savoir autant que moi d'un simple clic ou d'un toucher du doigt, qui suis-je aujourd'hui ?

A cette question, une réponse peut être apportée ; l'expert du savoir reste le guide, le passeur, au service des objectifs des missions de son institution : l'accès à la compétence

pour l'école, au passé pour les archives, aux arts et à la culture pour les musées, au savoir dans sa globalité pour les bibliothèques.

Les bibliothèques ont un rôle de leader naturel parmi les acteurs du savoir et de la connaissance.

Elles n'ont pas les contraintes d'évaluation des écoles, les obligations patrimoniales des musées, les exigences de conservation des archives.

Elles sont à notre sens au service de l'accès au savoir, et ont par conséquent une vocation structurelle à fédérer les acteurs de la société de la connaissance, et à porter l'innovation.

II. Les objectifs de l'Institut de recherche en Arts et Métiers du Livre Garamond (dit I-Garamond)

I-Garamond (de son nom complet, l'Institut de recherche en Arts et Métiers du Livre Garamond) est une cellule de recherche française à statut associatif, créée en 2011.

Ses objectifs sont de favoriser :

- Les innovations en arts et métiers du livre liées aux interactions entre les arts et métiers du livre et le monde de l'informatique.

- La collaboration internationale et interdisciplinaire entre les professionnels en arts et métiers du livre, les professionnels de l'informatique et les chercheurs en milieu universitaire et privé.

- L'enseignement des arts et métiers du livre, principalement par l'usage des TICE (Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Education).

- La veille stratégique et la prospective en arts et métiers du livre.

I-Garamond est particulièrement attaché à identifier les innovations de rupture qui se manifestent dans les champs d'activités relatifs aux arts et métiers du livre, et à défendre la nature pervasive du livre en tant que structure et support opérationnel dans les sociétés contemporaines, c'est-à-dire à sa capacité à se propager, à se diffuser dans toutes les strates du monde d'aujourd'hui.

Faut-il rappeler la supériorité technologique du livre sur tous les autres supports de l'écriture :

- Sa facilité de fabrication, qui peut être entièrement basée sur des matériaux naturels (plantes, minéraux, …) et strictement manuelle (comme en atteste l'histoire du livre) ?
- Sa consommation énergétique équivalente à zéro ?
- Sa facilité de cession, de prêt ?
- Son autonomie de consultation, en tous lieux, en tous instants, sans réseaux disponibles ni prises électriques ?
- Sa conception nativement respectueuse des données personnelles et de la vie privée, loin d'un suivi analytique des usages systématique car en environnement connecté ?
- En bref, le contexte d'apprentissage et d'expérimentation de la liberté qu'il peut offrir quand il est choisi ?

Certes son prix, son poids, sa conception pensée pour un usage individuel en constituent quelques limites, mais sa valeur ajoutée sur les chemins de la connaissance, et du plaisir, de l'expérience de la liberté nous parait persistante dans notre monde hyperconnecté.

Nous ne pensons pas avec Nicholas Carr qu'Internet rend bête[1]. Celui-ci considère que « la pratique de la lecture profonde, qui s'est répandue dans le sillage de l'invention de Gutenberg, et dans laquelle « le silence faisait partie du sens, partie de l'esprit », va continuer à disparaître, devenant selon toute vraisemblance l'apanage d'une petite élite qui s'étiole (...)

[1] CARR Nicholas G., *Internet rend-il bête ?: réapprendre à lire et à penser dans un monde fragmenté*, traduit par Marie-France DESJEUX, Paris, France, 2011, vol. 1/.

BY NC SA

».

I-Garamond effectue depuis 2012 un travail de recherche sur les techniques innovantes d'animations autour du livre et de la lecture à travers le web collaboratif.

Il s'actualise au travers des activités portées par sa bibliothèque quatrième lieu en ligne, constituée d'espaces numériques renouvelés annuellement.

Ce projet est unique en France.

Victoria Pérès-Labourdette Lembé en est la présidente et la fondatrice.

Depuis 2013, une convention de partenariat a été signée entre I-Garamond et l'Université Blaise Pascal Clermont-Ferrand II.

Ce partenariat permet à des étudiants volontaires du Master 2 « Conduite de projets Livre et Multimédia ») d'acquérir de l'expérience en organisation de projet culturel et technologique autour du livre, et également d'aider I-Garamond à la conception et à la mise en œuvre des activités de sa bibliothèque quatrième lieu en ligne.

III. Qu'est-ce qu'un lieu de savoir ?

Nous sommes particulièrement attentifs à la question portée par Christian Jacob : « (...) ccomment des savoirs en viennent-ils à faire corps et à faire lieu, à être partagés dans des collectifs, à organiser des territoires, à circuler dans des réseaux ? (…)
Les lieux de production et de diffusions de l'écrit sont [traditionnellement] liés au lieu d'archivage et d'accumulation que sont les bibliothèques. (…) La bibliothèque donne corps au savoir et à la mémoire (…) »[2], elle les incarnent.

[2] JACOB Christian, *Lieux de savoir*, Paris, France, Albin Michel, impr., 2007, vol. 1/.

IV. Comment le numérique transforme les lieux de savoir ?

L'ouvrage remarquable de Bruno Devauchelle[3] analyse avec précision les points d'impacts du numérique sur les fondements des lieux de savoir traditionnels, inscrits dans la matérialité : « Le lien entre l'humain et la machine se veut de plus en plus serré, de plus en plus court, et le « dénouement » est de plus en plus difficile à faire (…), » nous dit-il.

Mais aussi « Les lieux de savoirs sont bousculés, remis en cause. (…) Le modèle des lieux de savoirs actuels est très proche de celui des lieux de culte, ou d'activité du religieux. (…) Garder les lieux de savoirs, c'est garder le pouvoir, et les espaces numériques deviennent aussi des lieux de savoirs. (…) En plaçant l'individu en premier, le numérique renverse des schémas de la société traditionnelle de manière radicale. Mais pour pouvoir participer au partage des savoirs et l'accès à la connaissance, le grand public a besoin de dispositifs d'accompagnement. (…) Un accompagnement qui fait souvent défaut actuellement. »

V. Qu'est-ce que la bibliothèque quatrième lieu ?

Le concept de bibliothèque quatrième lieu est apparu en 2010, à l'occasion de l'enregistrement d'un podcast, « Maurice Coleman's biweekly T is for Training podcast » :

« Une communauté d'études, sous-sol et garage où l'apprentissage, l'activité (faire) et la conversation se croisent. Et comme les personnes y vont et viennent, il y a la possibilité d'y transférer la connaissance aussi bien que celle de construire sur ce que les autres sont capables de mettre en contribution. C'est un lieu où la seule règle est «apprendre» ».

Sont ainsi posées les bases d'une bibliothèque quatrième lieu, physique, lieu de l'apprentissage social.

[3] DEVAUCHELLE Bruno, *Comment le numérique transforme les lieux de savoirs: le numérique au service du bien commun et de l'accès au savoir pour tous*, Limoges, France, éd. Fyp, coll.« Société de la connaissance, ISSN 2259-2857 », 2012, vol. 1/.

Le modèle du quatrième lieu est basé sur la théorie sociologique du lieu. Pour le sociologue Ray Oldenburg, notre premier lieu de vie est défini par le foyer, le second par le travail et le troisième par les espaces sociaux tels que les cafés, les bars, les bureaux de poste ….[4]

Nous nous sommes proposé de nous joindre à cette réflexion en étendant ce modèle à la bibliothèque en ligne.

VI. La bibliothèque quatrième lieu en ligne : quels aspects ?

La bibliothèque publique est aujourd'hui face à de nouveaux enjeux, de nouvelles problématiques et des pratiques inédites d'accès à la connaissance et au savoir. Le monde d'aujourd'hui se construit autour de la primauté de l'individu, ce qui modifie l'organisation traditionnelle de la société. Il s'organise non seulement sur une mise à disposition massifiée et plurielle de ressources permettant d'accéder aux savoirs, mais plus encore sur le partage de celles-ci.

Les missions dévolues à la bibliothèque publique n'ont cependant pas changé, pas plus selon nous que les attentes de leurs usagers à leur égard. L'UNESCO les a définies comme telles : « Les missions fondamentales, à l'accomplissement desquelles doit tendre la bibliothèque publique, ressortissent à l'information, l'alphabétisation, l'éducation et la culture. »

Le développement de la compétence apprendre à apprendre à l'ère du numérique est aujourd'hui indispensable à l'insertion professionnelle, sociale, culturelle et économique du citoyen dans la société de la connaissance.

[4] OLDENBURG Ray, *The great good place: cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*, Cambridge, MA, Etats-Unis, Da Capo Press, cop.199, 1999, vol. 1/.

BY NC SA

Le modèle du quatrième lieu en ligne questionne l'influence des cultures numériques sur les lieux de savoir traditionnels, et met au centre la facilitation de l'accès au savoir, pour tous, notamment par l'utilisation d'outils connectés.

Les interactions au sein du quatrième lieu ont vocation à être construites dans l'horizontalité, sur les principes des espaces numériques du web dit 2.0 et des réseaux sociaux. Ce sont eux qui déterminent les nouvelles normes de sociabilités.

Le rôle traditionnel de l'expert y est transformé, évoluant de la transmission vers la médiation.

Dans le quatrième lieu en ligne, il nous semble que l'accès au savoir peut être construit en utilisant plusieurs modalités, dont certaines de nature pédagogiques, notamment :

- **l'apprentissage social** (Bandura, 1963) : l'apprentissage social consiste à être capable de reproduire un comportement que l'on a observé. L'observation des pairs est ici un moyen rapide et efficace pour acquérir de nouveaux savoir-faire, à réinvestir face à de nouvelles situations. Par l'interaction cognitive, comportementale et sociale, les individus influent sur leur environnement en même temps qu'ils sont influencés par lui.
- **l'apprentissage connectiviste** (Siemens / Downes, 2005) : le connectivisme s'appuie sur les connections entre des réseaux de contenus et d'individus.
- **la narration transmédia** (Jenkins, 2006) : il s'agit d'une méthode qui se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer des univers narratifs.
- **l'apprentissage rhizomatique** (Cormier, 2008) : il est basé sur la théorie du rhizome (Deleuze et Guattary, 1980). La communauté a le pouvoir de créer de la connaissance dans un contexte donné, et de constituer sa connaissance à l'état de noeud. Les membres de la communauté d'apprentissage mettront eux-mêmes ce noeud en réseau, en le connectant à des réseaux plus larges, issus de leurs autres communautés (numériques, physiques). La connaissance y devient une négociation entre pairs-experts, et façonne un regard critique sur ce qui constitue la connaissance, et la façon dont celle-ci peut être validée.

CC BY NC SA

VII. Du concept de quatrième lieu en ligne à l'opérationnel

Les nouvelles sociabilités numériques, ainsi que les modalités d'accès au savoir, et à sa communauté numérique personnelle sont de plus en plus mobiles et nomades.
Elles impactent nos pratiques sociales et participent activement à la redéfinition en cours de la notion d'identité, qui intègre à présent de nombreuses facettes numériques.
Les échanges entre pairs (...) sont ainsi au cœur des sociétés. (…) On passe du vertical à un rêve d'horizontal.[5] »

Le modèle de la bibliothèque quatrième lieu en ligne permet d'analyser l'influence du numérique sur les bibliothèques, et les invite à se tenir au plus près de leur cœur de métier : la facilitation de l'accès au savoir, pour tous.

Il propose de nouvelles pistes d'accompagnement des usagers dans les mondes numériques, et de nouvelles compétences à développer pour renforcer les rôles d'experts de l'information et de la connaissance des bibliothécaires et des documentalistes. Celles-ci sont à la croisée du culturel et du pédagogique, dans leurs dimensions et spécificités numériques.
Trois modalités d'interaction numériques principales paraissent intéressantes à explorer et à décliner :

- Ecrire et lire en collaboration connectée (avec un logiciel comme Framapad)
- Dialoguer et (se) voir en ligne (avec un logiciel comme Skype)
- S'avatariser dans un monde virtuel (avec un logiciel comme Minecraft)

Dans quel cadre ?

[5] ROUET Gilles, *Usages politiques des nouveaux médias*, Paris, France, L'Harmattan, DL 2012, coll.« Local & global (Paris), ISSN 2257-3690 », 2012, vol. 1/.

VIII. L'animation de communautés numériques, au cœur du métier du bibliothécaire quatrième lieu en ligne

Les interactions du quatrième lieu en ligne sont construites dans l'horizontalité, revisitées au prisme des nouvelles sociabilités numériques. La position traditionnelle de l'expert y est transformée, ainsi que les dispositions usuelles de validation du savoir.

La constitution et l'accompagnement de communautés numériques sont fondamentalement au cœur de la pratique de médiation des savoirs et des ressources en quatrième lieu en ligne.

Philippe Tronquoy nous rappelle que Dominique Cardon nous dit ceci : « la multiplication des réseaux sociaux numériques a créé des sociabilités d'un type nouveau. (..) La nouveauté apportée par les réseaux sociaux de l'Internet tient à la mise en place progressive de la liste d'amis comme principal outil de navigation (…) ».

Mais également : « Les réseaux sociaux numériques offrent à ceux qui n'ont pas les mêmes ressources de mobilité (que les classes supérieures) la possibilité de rendre leur vie plus excitante. La conversation numérique avec les liens faibles décloisonne l'espace relationnel des individus. Elle leur permet d'échapper, même si c'est dans des marges très limitées, aux assignations identitaires et à la tyrannie des liens forts. Elle ouvre la fenêtre vers certaines opportunités sociales et culturelles qui résident en périphérie de leur cercle d'affinités (...). »

Et enfin : « Le risque qu'ouvre la nouvelle sociabilité numérique (est) sans doute moins d'introduire de l'inauthenticité dans les relations sociales que de creuser encore l'écart entre ceux qui savent jouer avec leurs identités dans la conquête de nouveaux liens et ceux qui

restent enclavés dans des relations de proximité qui les immobilisent.[6]"

La bibliothèque quatrième lieu en ligne, lieu de collaboration et d'apprentissage ancré dans la connexion numérique et la représentation permises par les TIC, peut-elle aider ces derniers ? Elle est accessible par l'ensemble des terminaux numériques existants : ordinateurs, tablettes, téléphones mobiles, consoles de jeux, … Elle n'est pas une réplique, un miroir de la bibliothèque physique mais s'en éloigne volontairement pour proposer l'accès à d'autres espaces. Il s'agit ici de conserver les missions de la bibliothèque publique (l'accès au savoir pour tous) tout en lui inventant de nouveaux champs de déploiement et d'expérimentation sur Internet.

La bibliothèque quatrième lieu en ligne peut se juxtaposer à tous types de bibliothèques physiques : éphémères, nomades, traditionnelles, troisièmes lieux, Learning Center ou quatrièmes lieux physiques. Elle peut être complémentaire ou exister par elle-même, selon les politiques territoriales qu'elle sert.

Elle met les personnes au cœur de son dispositif numérique et fonctionne grâce aux compétences documentaires et sociales du bibliothécaire, qui structure, connecte, met en avant, conserve ou archive les contenus jugés utiles ou opportuns pour le public, tout en accompagnant les usagers avec une approche analytique pointue et sans cesse renouvelée des tendances et des besoins d'accès à l'information de la société.

Dans ce contexte, la bibliothèque quatrième lieu en ligne repose essentiellement sur l'aide à la constitution et l'accompagnement de plusieurs types de communautés d'apprentissage : de pratique, d'intérêt, de construction de connaissances, de recherche, …
Le bibliothécaire quatrième lieu en ligne cherchera à créer des communautés, les plus hétérogènes possibles, pour encourager l'entraide et la compréhension mutuelle.

---

[6] TRONQUOY Philippe, *Les Cahiers français (Paris. 1956), ISSN 0008-0217. La société numérique*, Paris, France, La Documentation française, DL 2013, 2013, vol. 1/.

La bibliothèque quatrième lieu en ligne peut s'inscrire dans des dispositifs dédiés aux apprentissages formels, mais aussi informels, comme les jeux vidéo en ligne (Minecraft, …), ou les réseaux sociaux (Facebook, …).

IX. Quelles compétences développer pour mettre en place une bibliothèque quatrième lieu en ligne ?

Le bibliothécaire, développeur et animateur de communautés numériques, devient ici de plus en plus un accompagnateur et un facilitateur de rencontres entre les personnes et les ressources.

Ses compétences sociales et communicationnelles sont particulièrement sollicitées.

L'organisation des espaces numériques d'échange est à assumer par le bibliothécaire, qui doit veiller à leur maintien et à leur évolution selon la vie des communautés qu'il administre.

Il doit créer ou entretenir des environnements favorables à l'expression et au partage entre usagers, et doit articuler les besoins et capacités des individus, avec les changements permanents des groupes éphémères ou pérennes qu'ils constituent (entrées, sorties, …) afin de transformer les interactions en construction et échange de savoirs.

Dans ces dispositifs numériques, aménagés pour être confortables et accueillants, l'usager se fait acteur de la vie informationnelle de sa bibliothèque, en suivant un cadre méthodologique plus ou moins déterminé en amont.

La solitude du lecteur alterne ici avec un accès au document hypersocialisé.

Le bibliothécaire se fait scénographe et architecte d'intérieur numérique, afin de proposer un environnement et une expérience qui inspire un réconfort et une paix de la même portée que la bibliothèque physique. Il crée la confiance et stimule les sentiments d'appartenance communautaire de ses usagers (au groupe, mais aussi au monde de la bibliothèque, ou à celui des ressources mobilisatrices - sur la base du genre littéraire, de la langue d'écriture, …).

Il encourage aussi les analyses critiques et réflexives des usagers par leur accompagnement actif et continu à la maîtrise de la littératie numérique.

Le soutien aux apprentissages informels, les plus accessibles et répandus au quotidien, doit aider les usagers :

- à explorer, filtrer et structurer la masse d'information de façon méthodologique
- à développer des postures critiques
- à construire des compétences numériques à jour.

Il est ici nécessaire pour le bibliothécaire d'accompagner les publics vers la maîtrise de compétences médiatiques, en particulier l'identification et le classement des ressources numériques répondant à un besoin identifié. Face à l'infobésité informationnelle des temps modernes, son expertise documentaire peut permettre à l'usager de déléguer au bibliothécaire tout ou partie de ses recherches, ainsi que le choix du format de la livraison des données attendues (on peut se référer au succès des guichets en ligne de Q/R).

X. Le modèle du fork informatique : une source d'inspiration pour le bibliothécaire quatrième lieu en ligne

Comme nous l'explique Wikipédia,

> « Un fork, ou embranchement, est un nouveau logiciel créé à partir du code source d'un logiciel existant. Cela suppose que les droits accordés par les auteurs le permettent : ils doivent autoriser l'utilisation, la modification et la redistribution du code source. C'est pour cette raison que les forks se produisent facilement dans le domaine des logiciels libres.

Un fork peut être bénéfique pour un projet donné lorsque sa gouvernance actuelle conduit à une impasse, sa reprise par un nouveau groupe pouvant le relancer. Il peut aussi être néfaste en provoquant un éparpillement des ressources.

Un fork peut naître à la suite de divergences de points de vue ou d'objectifs parmi les développeurs, ou encore à la suite de conflits. Les projets parents et dissidents peuvent avoir des rapports amicaux (fork amical) ou bien conflictuels (fork inamical). Quels que soient les rapports entre les deux projets, les licences de logiciels libres permettent l'emprunt de code d'un projet par l'autre.[7] »

Le modèle du fork, et ses outils (plateformes type GitHub, open-source) peuvent être adaptés pour essaimer et disséminer des communautés numériques de toute nature, en créant de nouveaux groupes à partir des anciens.

XI. Les MOOCs : des quatrièmes lieux en ligne à suivre

Qu'est-ce qu'un MOOC ? MOOC est l'acronyme de Massive Online Open Course, dit en français FLOT (Formation en Ligne Ouverte à Tous), et plus fréquemment CLOM (cours en ligne ouvert et massif).

Il s'agit d'un format de cours innovant, créé par deux chercheurs canadiens, Georges Siemens et Stephen Downes en 2008. Il repose sur la nouvelle théorie de l'apprentissage que les deux chercheurs ont développé : le connectivisme.

Pour eux, l'apprentissage à l'ère du numérique est un processus de création de connections, et de développement des réseaux, qui se produit dans des environnements flous composés d'éléments de base changeants, et qui ne sont pas entièrement sous le contrôle de l'individu. Les liens qui permettent d'apprendre davantage sont plus importants que l'état

[7] http://fr.wikipedia.org/wiki/Fork_%28d%C3%A9veloppement_logiciel%29

CC BY NC SA

actuel de notre connaissance. Nos prises de décision sont fondées sur des bases qui se modifient rapidement. De nouvelles informations sont constamment acquises. La capacité d'établir des distinctions entre l'information importante et sans importance est vitale, l'information qui modifie mon paysage est centrale. Les savoirs et les savoir-faire sont complétés par les savoir-où (c'est-à-dire savoir où trouver les connaissances quand c'est nécessaire), et le méta-apprentissage (apprendre à apprendre) devient aussi important que l'apprentissage lui-même.

Que veut dire MOOC ?

M pour Massive : « Massif » est lié au grand nombre de participants de ce type de formation (souvent plusieurs milliers de personnes dans un cours).

O pour Open : « Ouvert » indique que l'accès au cours est ouvert à tous, sans discrimination. Des ressources éducatives libres sont également souvent utilisées.

O pour Online : « En ligne» indique que les participants aux cours, enseignants et élèves, sont dispersés géographiquement et communiquent uniquement par Internet.

C pour Course : « Cours » précise la destination du dispositif => l'apprentissage.

Il existe deux grands types de cours en ligne ouverts et massifs : les xMOOC (x pour académique) qui visent à valider les compétences acquises en délivrant un certificat de réussite, et les cMOOC (c pour connectiviste) dont les objectifs d'apprentissage sont ouverts et dont les participants créent dans une large mesure le contenu. Ces derniers s'appuient sur des réseaux de contenus et d'individus, et c'est ce modèle qui peut être source d'inspiration pour la mise en œuvre de dispositifs quatrième lieu en ligne.

En juillet 2012, une typologie des MOOC a été proposée par Stephen Downes, puis reprise par George Siemens dans un papier. Pour reprendre ses termes, les xMOOC se concentrent sur la transmission de savoirs déjà existants tandis que les cMOOC, connectivistes, reposent sur la génération du savoir par les apprenants.

Tableau comparatif issu de la classification de Stephen Downes[13]

	xMOOC : issu des cours traditionnels	cMOOC : issu de l'approche connectiviste
Modèle pédagogique	Classique : Cours - exercices – contrôle des connaissances acquises	Connectivisme
Connaissance	Préparée avant le cours – déclarée	Distribuée – générée
Cohérence	Donnée par l'enseignant	Construite par les participants
Objectifs d'apprentissage	Défini par l'enseignant et le programme	Défini par chaque participant pour lui-même
Apprendre	Suivre le cours	Navigation, établir des connexions
Ressources	Définies dans le cours	Agrégées par les participants, abondance
Importance de l'échange entre pairs	faible à moyenne	fondamentale
Interactions	Forum sur le site du cours	Distribué, partant d'un portail, chaque participant peut utiliser Twitter, son blog...
Synchronisation par	Déroulé du cours et instructeur	Interactions entre participants, thème de la semaine, point de rencontres (vidéoconférence en direct)
Résonance		Entre pairs
Encourager autonomie et auto régulation		Maîtrise de e-compétences
Domaine d'apprentissage	Disciplinaire, lié à un cours universitaire	Thématique centrale, mais ouvert et interdisciplinaire
Évaluation du succès	Délivrance d'un certificat de réussite	Auto-évaluation de l'apprentissage

D'autres typologies ont été proposées, par exemple pour ajouter un troisième type de MOOC tourné vers un projet par équipes et par projet[14]. On a alors trois catégories de MOOC, selon qu'ils mettent en avant : le réseau des apprenants (*Network-based*), le travail d'équipe (*Task-based*) ou le contenu (*Content-based*).

http://fr.wikipedia.org/wiki/Formation_en_ligne_ouverte_%C3%A0_tous#cite_note-13

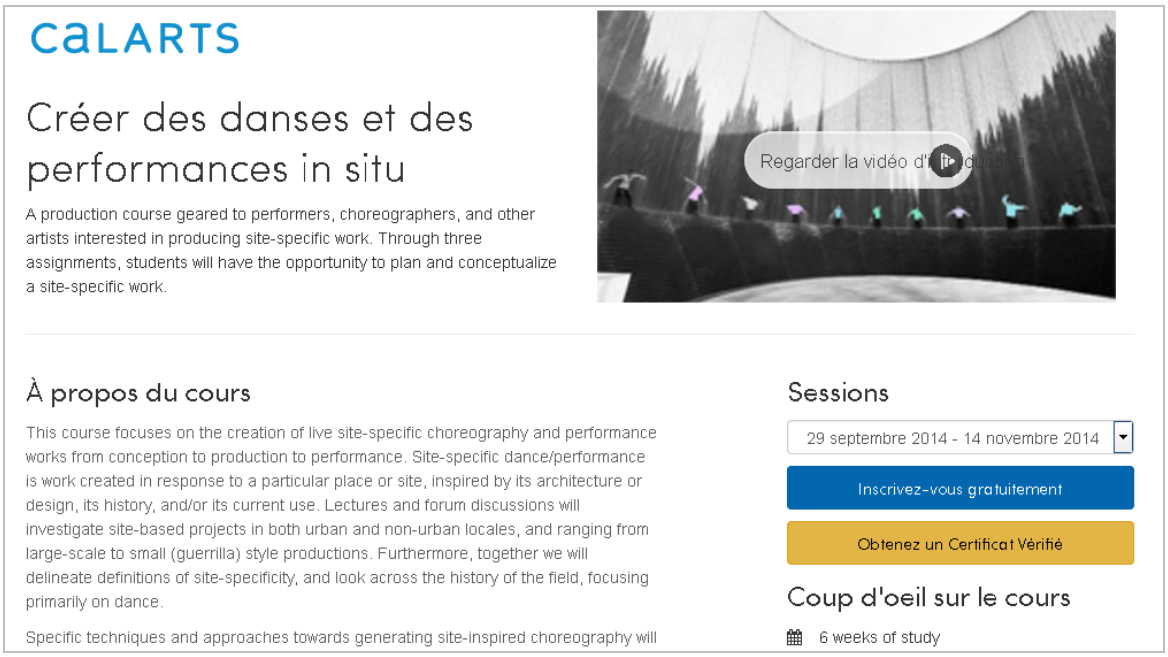
Tableau dérivé d'une synthèse de « What is the theory that underpins our moocs? »de Georges Siemens [archive] traduite dans le blog [archive] de Jean-Marie Gilliot.

Le xMOOC s'est beaucoup développé ces trois dernières années, sur l'impulsion du monde universitaire, mais, accusé d'être un peu déshumanisé malgré les intérêts de certification des compétences qu'il propose, il s'hybride de plus en plus avec le format connectiviste initial.

L'univers des MOOCs académiques commence ainsi à proposer des projets associant le pédagogique, le culturel et l'artistique qui méritent l'attention du médiateur du savoir par leurs aspects innovants dans l'usage des technologies de l'information et de la communication, leur usage de l'apprentissage social, et la valorisation de thématiques et de ressources peu fréquentes dans le champ traditionnel de la formation en ligne.

En voici deux exemples :

A. Autour de la danse

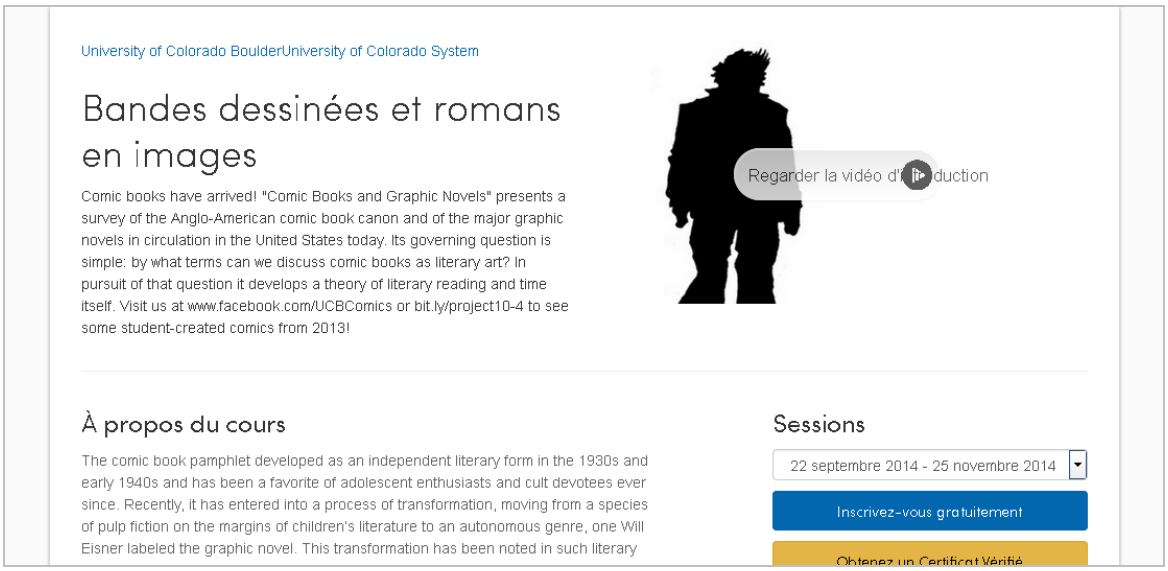


https://www.coursera.org/course/sitedance

Sur la plateforme de MOOC Coursera, le cours « Créer des danses et des performances in situ » constitue une offre de formation à la production adaptée aux interprètes, chorégraphes et autres artistes intéressés à produire un travail spécifique au site. Les étudiants auront la possibilité de planifier et de conceptualiser un travail spécifique au site, grâce à trois devoirs sous forme de vidéos évaluées en pair à pair (c'est-à-dire entre participants au MOOC). Des modules de formation à l'évaluation des autres (et de soi) sont proposés sur la plateforme.

Ce cours est conçu et ouvert pour quiconque s'intéresse à l'apprentissage de la danse spécifique au site et à la performance, et à la façon de créer des œuvres de performance hors scène, qu'il soit danseur ou chorégraphe, ou pas. Une expérience spécifique de la danse ou du théâtre n'est pas nécessaire, mais une certaine expérience de création dans la danse, le théâtre ou la performance est cependant recommandée. Les étudiants sont invités à apprendre par les contenus et surtout la communauté d'apprenants.

B. Autour de la bande-dessinée



https://www.coursera.org/course/comics

"Bandes dessinées et romans graphiques" est un MOOC qui présente un panorama de l'histoire de la bande dessinée américaine, et un examen des grands romans graphiques circulant aux États-Unis aujourd'hui. Il est axé sur trois points principaux. Premièrement, il soutient que les bande-dessinées se développent de concert avec, et participent à la culture littéraire, et doivent donc être considérés comme de la littérature. Deuxièmement, il raisonne qu'une telle désignation nous oblige à redéfinir notre concept de la littérature elle-même. Enfin, il explore ce monde littéraire de transformation en faisant valoir que les bandes dessinées ont beaucoup à nous apprendre sur nous-mêmes.

XII. La saison 2013-2014 des expérimentations d'activités de bibliothèque quatrième lieu en ligne d'I-Garamond

En partenariat avec le Master 2 « Conduite de projet livre et multimédia », de l'Université Clermont-Ferrand II Blaise Pascal, la première saison du projet I-Garamond s'est étalée sur cinq mois, de novembre à mars 2014. La proposition a ainsi pu être déclinée en deux volets par deux étudiants, Guillaume Bisault et Alexandre Lenoir : les livres et manuscrits anciens, et l'anticipation et la prospective au travers notamment de la science-fiction.

Sur chacun de ces deux volets, plusieurs activités ont été construite, qu'elles soient éditoriales (édition collaborative de documents), vidéo ou littéraires (lectures simultanées, débats...). Un réseau de partenariats sur le département du Puy-de-Dôme a été initié au travers des actions menées, notamment avec les Archives Municipales d'Issoire. Un retour très favorable a eu lieu de la part des professionnels du livre (bibliothéconomiques, universitaires) et une collaboration avec le Centre Régional de Formation aux Carrières des Bibliothèques devrait donner naissance, pour la deuxième saison du projet, à une offre de formation autour du quatrième lieu en ligne.

XIII. Projets pour la saison 2014-2015 des expérimentations d'activités de bibliothèque quatrième lieu en ligne d'I-Garamond

A. Mise en œuvre d'événements virtuels en temps réel ou en temps différé, accessibles sur PCs et/ou smartphones, autour de six œuvres francophones, en partenariat avec des alliances et instituts français (Janvier 2015).

B. Développement d'un MOOC « Concevoir un quatrième lieu en ligne mobile » (Mars 2015)

A l'heure du nomadisme informationnel, le MOOC doit être accessible à 100% en téléphonie mobile. Des partenariats universitaires complémentaires sont en cours de réflexion sur ce projet.

CC BY NC SA

Quels sont les formats d'activités envisagées ? Ils devront s'adapter à l'environnement dans lequel se produira l'activité, l'expérience autour des livres, en particulier les téléphones mobiles classiques, et/ou les smartphones :

- Edition, écriture et partage de documents (textes, images, photos, vidéos)
- Usage de la géolocalisation

Ces actions, qui sont aussi l'occasion pour I-Garamond d'interroger les articulations du local territorial et du global francophone en bibliothéconomie, seront développées avec trois étudiantes du Master 2 « Conduite de projet livre et multimédia », de l'Université Clermont-Ferrand II Blaise Pascal : Marion Cador, Cécile Ducros et Hanna Henssien.

XIV. Une zone de vigilance : la trace numérique

La trace numérique peut être décrite comme « la trace que pourrait laisser une activité numérique ou plus précisément la trace d'une activité humaine réalisée dans un environnement numérique » (Laflaquière, 2009)[8].

Dans cet environnement, « le moindre acte de communication est une écriture, entraînant une multiplication exponentielle des traces » (Arnaud, Merzeau, 2009[9]).

La trace numérique interroge sur la notion d'identité personnelle, et rend imprécises les frontières de la vie privée, associée dans nos sociétés contemporaines à une liberté de penser et d'être au monde. Cette liberté passe par une mise à l'abri de nos vies privées, qui

[8] LAFLAQUIERE Julien, Trace numérique : de l'inscription de connaissances à la mémoire active, 2009

[9] ARNAUD Michel et MERZEAU Louise (éd.), *Hermès (Paris. 1988), ISSN 0767-9513. Traçabilité et réseaux*, Paris, France, CNRS éditions, 2009, vol. 1/.

CC BY NC SA

sont devenues « forteresse[s] à défendre » (Rey, 2014[10]) des intrusions de toutes natures, en particulier au travers des outils numériques.

Mais son exploitation peut aussi permettre la conception d'environnements d'apprentissages personnalisés et adaptés à l'usager et au bibliothécaire, faisant la part belle à des outils de datavisualisation de type tableaux de bord, afin de pouvoir analyser plus facilement les données issues des usages connectés, et d'ajuster pratiques et cheminements en temps réel.

Qu'en est-il de la protection des vies privées et des données personnelles ?

L'émergence d'un Internet public dans les années 90 a fondamentalement changé le monde. La communication s'établit plus facilement que jamais d'un bout à l'autre de la planète. Nous sommes tous aujourd'hui des émetteurs et des récepteurs d'informations qui peuvent être captées par un cercle de personnes difficile à déterminer et à délimiter.

Gouvernements, institutions internationales, acteurs privés et membres de la société civile tentent actuellement de trouver des solutions de consensus et de concilier tant bien que mal impératifs de développements économiques et protection de la vie privée.

Un rôle actif peut-il être accordé à la notion d'anonymat, structurelle au développement contemporain des usages du web, dans la bibliothèque quatrième lieu en ligne ?

Le maintien de l'anonymat peut être garanti par une approche technique et éthique appropriée. Dans le cadre de l'exploitation ou de la diffusion des traces numériques, toutes les données contenant des informations privées doivent être selon les lois en vigueur «anonymisées» techniquement pour leur réutilisation par des tiers : le recoupement d'informations permettant d'identifier nommément un usager doit être rendu impossible.

[10] REY Bénédicte, *La vie privée à l'ère du numérique*, Cachan (Val-de-Marne), Hermes Science Publications, 2012.

CC BY NC SA

Louise Merzeau[11] invite plutôt les experts de la circulation des savoirs à promouvoir la présence numérique :

« Promouvoir la présence numérique, c'est surtout revendiquer le droit d'exercer sa liberté de lire et d'écrire numériquement. Pour l'heure, l'individu n'a souvent d'autre marge de manœuvre que de se signaler ou se protéger (…). Plutôt que chercher à soustraire nos données par des interdits et des cryptographies, il faut rendre plus lisible leur traçabilité. D'une part en apprenant nous-mêmes à anticiper leur indexation dès l'écriture. D'autre part en réclamant des dispositifs qui rendent plus transparent leur destin. »

XV. Vers la mondialité et des articulations nouvelles de l'individu, des groupes, du local et du global ?

Les bibliothèques de déploient de plus en plus sur les réseaux sociaux pour se rapprocher de l'usager, aller où il se trouve. C'est un pas numérique utile et salutaire que de se déplacer en ligne, à sa rencontre.
Mais des études témoignent de ce que la majorité des liens partagés sur Facebook relèvent de "l'entertainment", de la distraction.
Il n'est pas simple de pousser, valoriser une information bibliothéconomique, face aux récits des épisodes à rebondissement de la vie amoureuse de telle ou telle personnalité publique, à égale portée de sélection.

La possibilité pour les bibliothèques de partir à l'assaut du web avec leurs propres réseaux sociaux existe, et est à considérer. Elle peut être rendue possible par l'élaboration de dispositifs sociaux autonomes, développés avec des solutions open-source, telles que Diaspora, ou edX.

---

[11] MERZEAU Louise. La présence plutôt que l'identité. Documentaliste - Sciences de l'Information, ADBS, 2010, 47 (1), pp.32-33.<halshs-00489655v2>

Nous souhaitons enfin emprunter à Édouard Glissant ces mots, avec lesquels il a forgé le terme de mondialité, et qui peuvent constituer une belle feuille de route pour les acteurs des bibliothèques quatrièmes lieux en ligne : « une aventure extraordinaire qui nous est donnée à tous de vivre aujourd'hui dans un monde qui, pour la première fois, réellement et de manière immédiate, foudroyante, sans attendre, se conçoit comme un monde à la fois multiple et unique, autant que la nécessité pour chacun de changer ses manières de concevoir, de vivre, de réagir dans ce monde-là. »