

Adolescents et bibliothèques

Le vendredi 11 mars 2011 à la Grande Bibliothèque

10 h **Mot de bienvenue**

Guy Berthiaume

Président-directeur général de Bibliothèque et Archives nationales du Québec

10 h 15 **Une bibliothèque pour les adolescents du XXI^e siècle** (*présentation en anglais*)

Pour les générations précédentes, les bibliothèques détenaient le monopole de l'information. Ce n'est évidemment plus le cas pour les adolescents d'aujourd'hui, qui ont accès à une multitude de sources d'information. Dans ce contexte, il est essentiel que les bibliothèques revoient leurs objectifs, réévaluent leurs ressources, réaménagent leurs locaux et repensent leurs services afin d'amener les adolescents à fréquenter les bibliothèques, maintenant et à l'âge adulte.

Patrick Jones

Auteur, spécialiste des services aux adolescents en bibliothèque et consultant (connectingya.com)

11 h 30 **La Parenthèse, un espace exclusif aux 12-17 ans à la bibliothèque Émile-Nelligan, Ville de Laval**

Mise sur pied en 2003, La Parenthèse est un espace pour les adolescents qui se veut un lieu de rassemblement agréable, sans prétention et où il fait bon vivre, sans professeurs et sans... parents ! Ce lieu est toutefois rassurant pour ces derniers puisqu'il est situé dans une bibliothèque bien organisée et supervisée par du personnel compétent. Voilà donc un endroit où les jeunes sont exposés à diverses formes de culture. Ce projet gagnant a vu le nombre d'inscriptions exploser ces trois dernières années, passant de 50 à 1372 membres actifs, une hausse de 2500 %. La Parenthèse : osez donc pour voir !

Jean-François Gravel

Responsable de la bibliothèque Émile-Nelligan, Bibliothèques de Laval

12 h **Pause repas**

13 h 30 **Attirer et accueillir des adolescents : des pratiques inspirantes**

Opéra de Montréal

L'opéra n'est pas nécessairement perçu comme le divertissement le plus sexy par les ados et les plus jeunes. Et pourtant, l'Opéra de Montréal, une institution phare de l'échiquier culturel montréalais, doit absolument renouveler son public en attirant les jeunes. Cette présentation permettra d'explorer les enjeux de cette question ainsi que les moyens déployés à cette fin depuis quelques années par l'Opéra de Montréal.

Pierre Vachon

Directeur, communications et marketing, éducation et projets spéciaux, Opéra de Montréal

Société pour la promotion de la science et de la technologie

Utiliser le pouvoir de l'imagination pour donner du sens aux apprentissages : voilà le principal objectif des différentes aventures que nous avons concoctées pour répondre aux situations rocambolesques dans lesquelles la promotion de la lecture et la médiation documentaire nous ont plongés. En moins de 20 minutes, vous apprendrez comment agacer, surprendre et mobiliser des publics qui croient déjà avoir tout vu. Au menu : un clown, un chien et un collectionneur de silences.

Patrick Beaudin

Directeur général, Société pour la promotion de la science et de la technologie

14 h 30 Pause

14 h 45 Des projets novateurs et couronnés de succès

Chien de lisard – Un club de lecture estival taillé sur mesure pour les adolescents (Réseau des bibliothèques de la Ville de Québec)

Créé en 2005 dans les bibliothèques de Québec, « Chien de lisard » est un club de lecture estival pour les 13-18 ans construit autour du principe fort de la lecture pour le plaisir. En adoptant le concept « Chien de lisard », développé par la Société pour la promotion de la science et de la technologie, les bibliothèques proposent aux ados un club de lecture aux allures rebelles et provocatrices. Plus de 1000 adolescents de Québec ont fréquenté ce club depuis sa création.

Éric Therrien

Responsable du Service de l'accueil, de la circulation et de l'aide aux lecteurs,
Réseau des bibliothèques de la Ville de Québec

Soirées de jeux vidéo

Les bibliothèques de Montréal-Nord ont conçu une activité spéciale au cours de laquelle les jeunes ont la possibilité de jouer à des jeux vidéo dans leurs locaux. Cette activité à caractère ludique, destinée aux adolescents et aux jeunes adultes, vise à amener les jeunes à développer certaines habiletés, à fréquenter une bibliothèque et à découvrir les services et les collections de celle-ci tout en occupant leurs temps libres. Elle leur permet aussi de socialiser dans un lieu sécuritaire doté d'un encadrement adapté. Cette présentation a pour but de démontrer que les jeux vidéo ont leur place dans les bibliothèques publiques, dont ils dynamisent l'image auprès des adolescents.

Cécile Lointier

Chef de section, bibliothèques, arrondissement de Montréal-Nord

Génération@branchées

Implanté à l'été 2009 par la bibliothèque de Blainville, « Génération@branchées » est un programme intergénérationnel qui consiste à jumeler un adolescent bénévole, à l'aise avec les ordinateurs et leurs différents logiciels, à un adulte qui cherche à apprivoiser l'informatique ou qui a besoin d'aide personnalisée pour accomplir certaines tâches informatiques précises. Âgés entre 13 et 17 ans, ces adolescents offrent une aide personnalisée aux adultes qui ont besoin d'un coup de main en informatique, le tout dans le confort convivial de la bibliothèque de Blainville.

Stéphanie Lachaine

Chef de division, bibliothèque, Ville de Blainville

Marie-Ève Leprohon

Responsable de la mise en œuvre du programme « Génération@branchées »

16 h Parlez-nous de ce que vous faites ou avez fait pour les ados !

Discussions et échanges

16 h 30 Clôture