



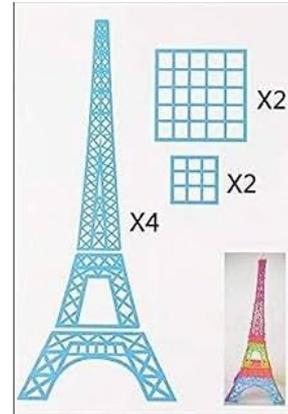
**Le matériel d'animation numérique à
disposition des bibliothèques**

Le rôle de la Médiathèque départementale

- Mise à disposition d'outils numériques
- Formation à l'utilisation de ces outils et apport de connaissances
- Accompagnement et co-animation
- Conseil et accompagnement sur des projets plus larges

L'impression 3D

- Création de portes clés (10+)
 - Initiation à la modélisation 3D et impression du résultat (12+)
 - Découverte de l'outil (tous publics)
-
- Reproduction de modèles existants (8+)
 - Création d'un modèle participatif (8+)
 - Création libre (8+)



L'impression 3D



Les outils de découpe

- Création de stickers / signalétique (8+)
- Création de cartes à thèmes / Pop Up (12+)
- Découpe de marques page (10-12+)



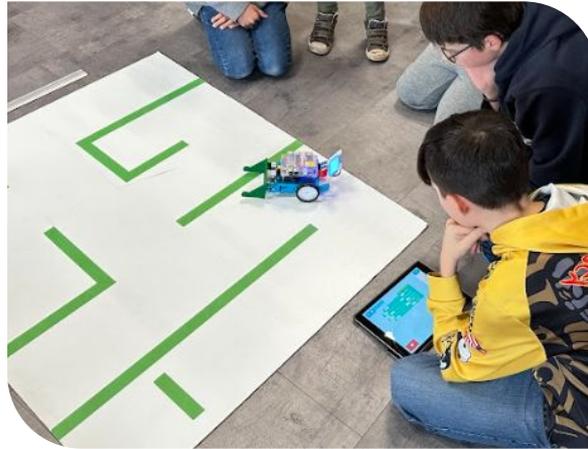
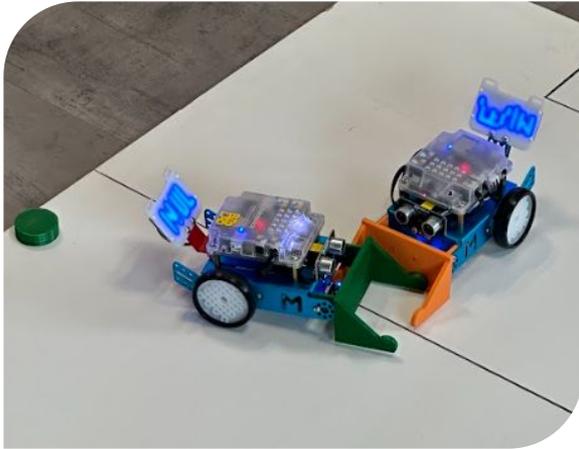
- Création de badge à base de pilon (tous publics)
- Création de badge grâce à Canva (12+)

(Badges épingles, aimants, porte clés en différents formats)

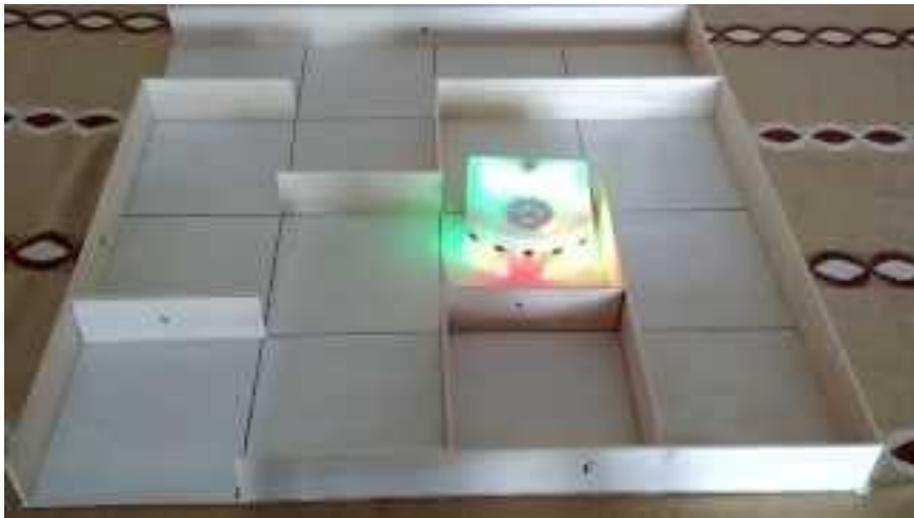


Les robots pédagogiques

- Jeux avec les robots premier âge
- Initiation à la robotique (8+)
- Initiation à la programmation (10-12+)
- Activités spécifiques (jeu de football avec les robots, parcours à obstacles, dessin ...) (à définir selon projet)



Les robots pédagogiques



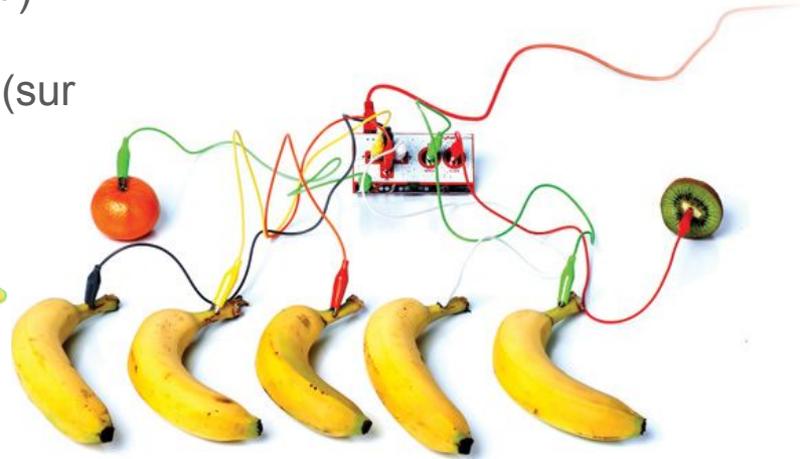
Les drones

- Pilotage de drone (10+)
- Réalisation d'un film grâce à la caméra du drone (sur projet)



Les cartes de programmation

- Initiation à l'électronique (10+)
- Réalisation d'un contrôleur avec [Makey Makey](#) (8+)
 - (Tapis de danse, manette de jeu, piano, docteur maboul, ...)
- Création d'une borne d'arcade avec Raspberry Pi (sur projet)



Les cartes de programmation



L'audio

- Création de podcast (8+)
- Travail autour du journalisme et l'EMI (Collège)
- Découverte du logiciel de traitement audio Audacity (12+)



La vidéo

- Réalisation d'une vidéo sur fond vert (Tous publics)
- Création d'un court métrage (sur projet)
- Booktube, Bookstagram, Vlog (sur projet)
- Création d'un film en stop motion (8+)



La vidéo

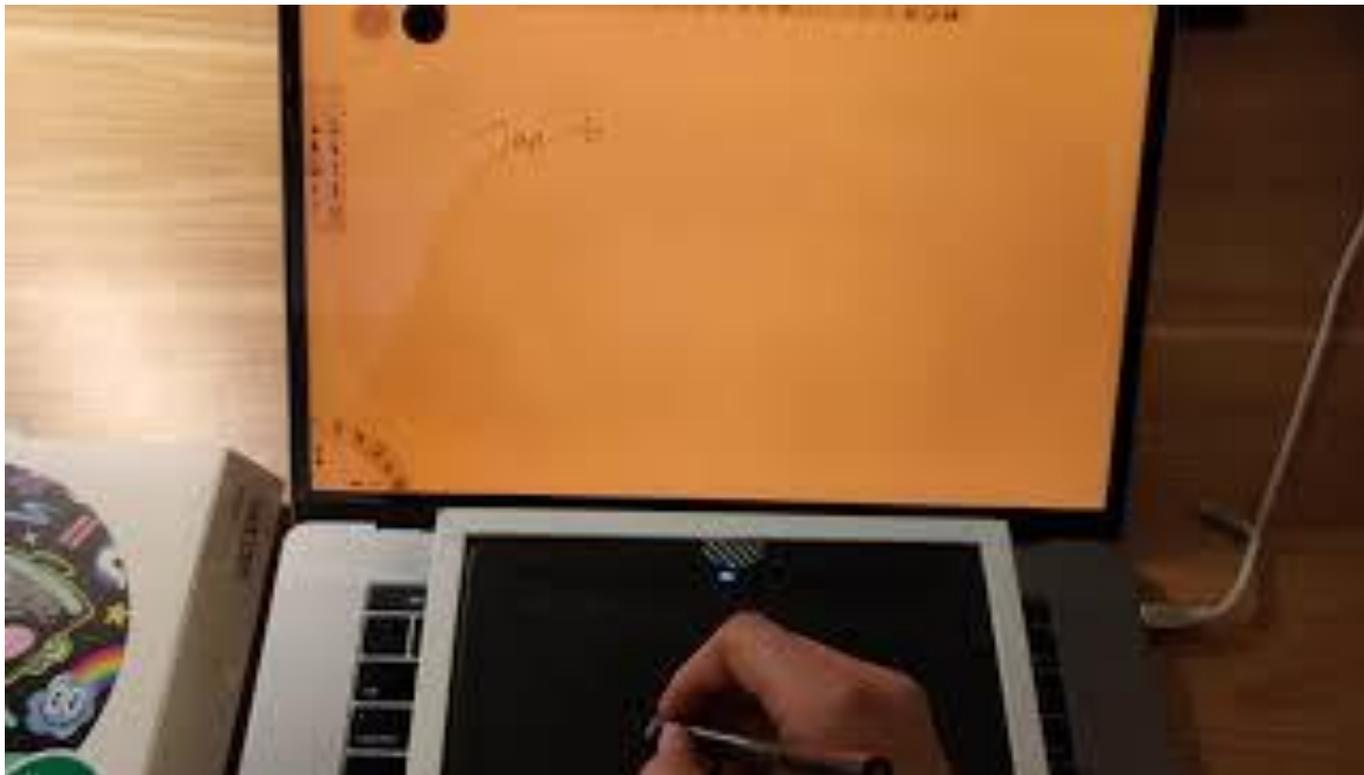


Le dessin

- Dessin libre avec des [tablettes graphiques](#) (8+)
- Création de BD avec du dessin sur tablette graphique (+8)
- Création de BD avec l'application BDNF (10+)



Le dessin



Le dessin



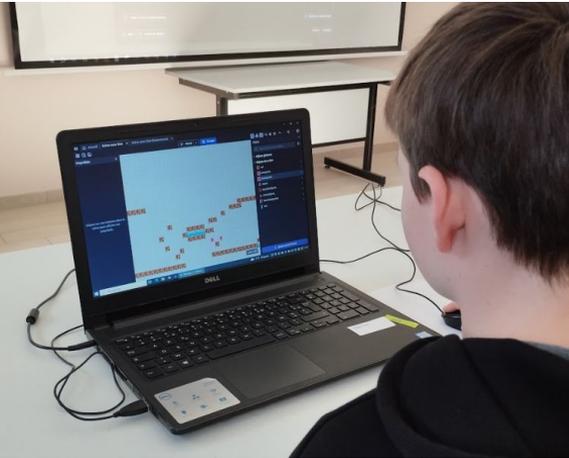
La VR

- Découverte de la réalité virtuelle avec l'[Escapad360](#) (tous publics)
- Jeux en VR comme [Beatsaber](#) (8+)



Le jeu vidéo

- Création de jeux vidéo (12+)
- Initiation au jeu vidéo / ateliers de partage transgénérationnel (dépend du jeu choisi)
- Tournois de jeux vidéo (dépend du jeu choisi)
- Création de pixel art (6+ / 12+)



Le jeu vidéo



Le Biblab en accompagnement d'un projet

Un atelier bidouille pour les adolescents

La médiathèque intercommunale Simone-Veil a organisé, en partenariat avec la Direction de la lecture publique (DLP) du Loir-et-Cher, un stage de création un peu particulier pendant les vacances de février.

Six adolescents, Ryan, Louis, Eyméric, Norris, Joshua et Mathieu ont visé, branché, coupé, téléchargé et bricolé pendant deux jours dans le but de fabriquer une borne d'arcade « rétrogaming », composée de jeux vidéo vintage.

Les jeunes étaient motivés et contents de participer à ce projet original et les animateurs, Louise Lechêne, François Bourgeat de la DLP et Marie Lequenne, bibliothécaire,



ANIMATION. Marie Lequenne, (à droite), avec les jeunes participants.

ont avoué avoir pris beaucoup de plaisir à les encadrer.

Des souvenirs d'enfance

Cette borne contient de nombreux jeux vidéo, anciens, que les adolescents

ont pu tester lors de son inauguration. Ce fut un grand plongeon dans les souvenirs d'enfance pour certains parents, qui n'ont pas hésité à jouer avec les enfants.

Cette borne d'arcade

jeux vidéo restera à la médiathèque jusqu'à cet été 2020, qui organisera, à nouveau, un temps fort jeux vidéo pendant les deux premières semaines des vacances, avant de faire le tour des bibliothèques du Loir-et-Cher. ■

**BTB
TAB**

Merci de votre attention