

Journée d'étude

«INNOVATION ET NUMÉRIQUE : QUELLES MÉDIATIONS ?»

28 mars 2017
Atelier Canopé 51-Reims
9h-16h30



Atelier Canopé 51-Reims, la Bibliothèque Départementale de Prêt de la Marne et Interbibly, en partenariat avec le Carrefour numérique de la Cité des sciences et de l'industrie, organisent le 28 mars 2017 une journée dédiée à l'innovation numérique, à destination de tous les acteurs de la médiation (bibliothécaires, enseignants, animateurs, élus et toute personne intéressée par le sujet).

On parle de plus en plus de Fab-Labs, d'Hackerspace, de Makerspace au sein des bibliothèques, des centres culturels ou encore dans d'autres structures.

Mais après l'effet de surprise, d'admiration ou d'appréciation de l'imprimante 3D et autres matériels relatifs aux nouvelles technologies, que reste-t-il réellement ? L'objectif de cette journée est de conduire les participants à s'interroger sur la place du numérique dans leur établissement et dans leurs offres de services et de montrer que la mise en place d'ateliers (voire de véritables fablabs) y est à la fois légitime et possible, y compris dans les petites structures.

Mais avec quels outils ? Dans quel état d'esprit ? Et pour finalement partager quelles expériences avec le public ? Quels sont alors les enjeux en termes de médiation ? C'est à ces questions que cette journée tentera de répondre.

Matin :

9h - 9h30 : **accueil des participants**

9h30 - 10h : **mots d'accueil**

10h - 11h : **conférence «Fablabs, makerspaces, hackerspaces : un tour d'horizon».** **Camille Bosqué**, Docteure en Esthétique et design, designer et professeure agrégée d'arts appliqués. Qu'est-ce qu'un maker ? Que trouve-t-on dans un FabLab ? Comment les hackers pourraient-ils changer nos façons de produire ou de vivre ensemble ? En s'appuyant sur une série d'exemples issus de ses recherches de terrain, Camille Bosqué présentera les grands enjeux contemporains de la fabrication numérique personnelle.

Lien utile : www.camillebosque.com

11h - 12h : **débat mouvant «Innovation en bibliothèque ?».** **Matthieu Vernet**, ex-bibliothécaire, chargé de projet événementiel, médiateur culturel, Carrefour numérique, Cité des sciences et de l'Industrie.

Créer un dialogue et un débat entre les différents participants à cette journée, pour définir ce qu'est l'innovation en bibliothèque, en comprendre ses limites et quelle peut être sa plus-value. Pour ce faire, Matthieu Vernet donnera des affirmations aux participants et ceux-ci devront échanger pour confronter leurs points de vues.

Lien utile : <http://lengrenage.blogspot.fr/p/documentation/html>

12h - 13h45 : **repas libre**

Après-midi :

14h - 16h : **ateliers : possibilité de s'inscrire à deux ateliers d'une heure OU à un atelier de deux heures . Votre choix sera à indiquer dans le bulletin d'inscription ci-joint.**

Ateliers de 2 heures :

- **Atelier 1 : «L'innovation au service de la création, l'exemple du FabLab pédagogique».** Animé par **Romain Gallissot**, médiateur de ressources Canopé, Atelier Canopé 52-Chaumont.

Impression et modélisation 3D, découpe vinyle, interfaces tactiles, robots, comment ces outils numériques innovants peuvent être appréhendés simplement et utilisés dans des ateliers créatifs et pédagogiques ? À travers quelques exemples concrets nous vous présenterons le projet de FabLab pédagogique initié à l'Atelier Canopé 52-Chaumont depuis 2015.

Lien utile : Atelier Hack Ta Table Lack avec Steffie Brocoli : <http://www.steffiebrocoli.com/Hack-ta-table-Lack>

- **Atelier 2 : Atelier «MiniMaker d'initiation à l'impression 3D et stylo 3D».** Animé par **Casimir Jeanroy-Chasseux**, fondateur de l'association Wheeldo, la micro-usine mobile.

Venez découvrir l'impression 3D et sa place en bibliothèque avec le fablab mobile de Wheeldo ! Au programme, un atelier autour de l'architecture : modélisez et imprimez en 3D la médiathèque du futur et essayez-vous au stylo 3D. Les intervenants ont une riche expérience des interventions dans le milieu culturel et scolaire et sauront répondre à vos questions.

Lien utile : www.wheeldo.eu

Ateliers de 1 heure :

- **Atelier 3 : Atelier «Voyageurs du code», par un(e) animateur(trice) de l'Association Bibliothèque sans frontières.**

Mise en situation à travers un atelier des Voyageurs du code. Présentation rapide du principe et initiation au code à travers un exemple concret pour aborder un outil accessible et appréhender une méthodologie d'animation au code informatique (outils envisagés : Scratch ; applications Code-Decode).

Lien utile : <http://voyageursducode.fr/>

- **Atelier 4 : «Robots en médiathèques : découverte et initiation».** Animé par **Benoit Garnier / Sophie Merger** de la Médiathèque départementale de la Haute Marne, un service du Département.

- Développer sa pensée logique et algorithmique
- S'initier à la programmation dans un cadre ludique
- Se familiariser avec différents modèles de robots : Dash and Dot , Bee Bot, Ozobot, Fisher Price « Code a pillar »..., les utiliser dans le cadre d'une animation en médiathèque.

- **Atelier 5 : «La bibliothèque active : créations numériques innovantes».** Animé par **Carole Frattini**, responsable de la cellule numérique, Bibliothèque de Châlons-en-Champagne.

Présentation de plusieurs activités menées dans le réseau des bibliothèques de Châlons-en-Champagne rendant les usagers acteurs de leurs bibliothèques: le Studio Gulli qui allie production audiovisuelle et production manuelle, les heures geek et les stages geeks pour de la production numérique, le manga club pour les acquisitions + bonus : des applis créatives à utiliser.

- **Atelier 6 : «Makey-Makey, un microcontrôleur qui ne nécessite pas de programmation».** Animé par **Matthieu Vernet**, ex-bibliothécaire, chargé de projet événementiel, médiateur culturel, Carrefour numérique, Cité des sciences et de l'Industrie.

Utilisez des microcontrôleurs open source pour exploiter les capacités créatives des bibliothécaires et de leurs usagers (piano avec des fruits, ou des bonbons, créer des élément déclencheur, introduire des notions basiques de science physique et d'électronique), et ceci sans avoir à connaître la programmation informatique, en utilisant des makey-makey, un ordinateur, et une connexion internet

Lien utile : <http://www.makeymakey.com/>

- **Atelier 7 : «Réalité augmentée et réalité virtuelle».** Animé par **Pierre Rahola**, animateur Nouvelles technologies au Centre Culturel Numérique Saint-Exupéry.

Démonstrations de pistes créatives et pédagogiques utilisant ces nouveaux médias sous la forme de présentation de projets, réalisées par le centre en milieu scolaire, ainsi que de logiciels permettant leur réalisation.

16h-16h30 : Conclusion : André Markiewicz, Conseiller pour le livre et la lecture, DRAC.

Bulletin joint à renvoyer par mail ou par courrier avant le 16 mars 2017 à :

**Bibliothèque Départementale de Prêt
à l'attention de Marie-Hélène Romedenne
200 avenue du Général Sarrail - 51000 Châlons-en-Champagne**

courriel : marie-helene.romedenne@marne.fr