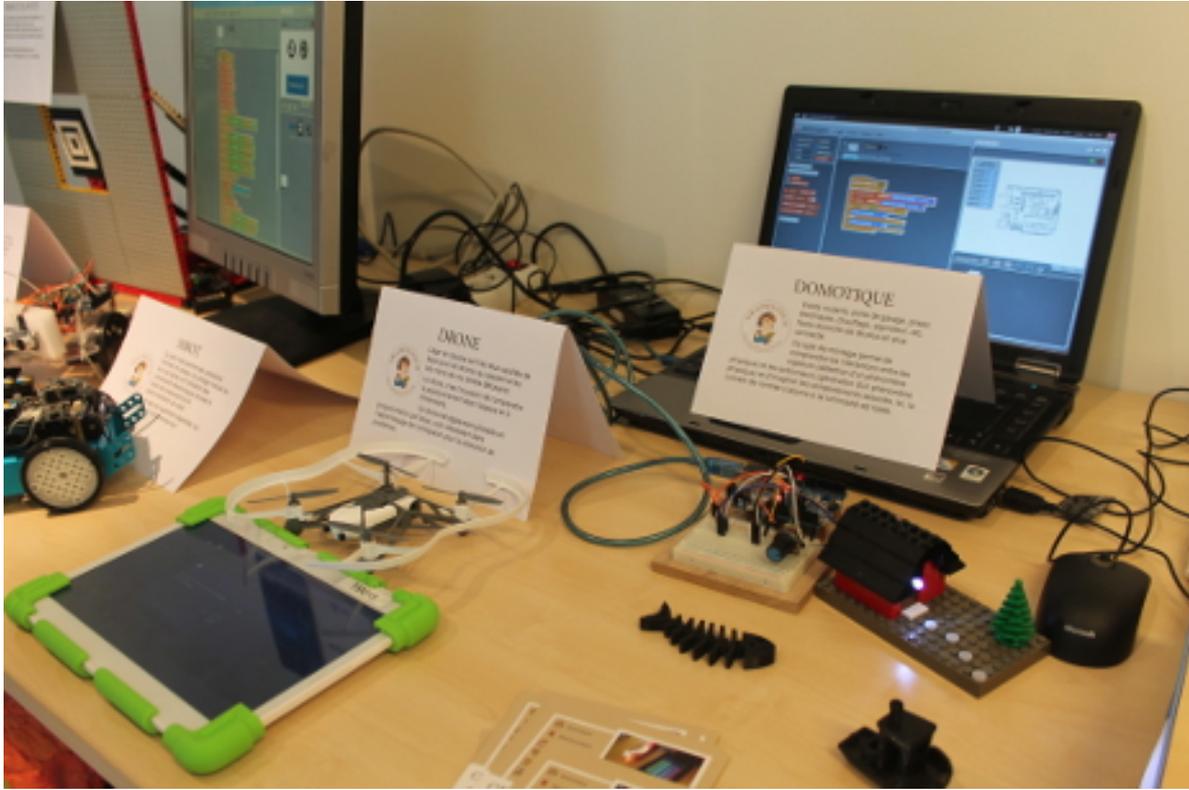


Retour sur le forum numérique du 12 juin !



Le 12 juin dernier, nous étions plus de 80 personnes pour parler numérique ! Une journée que les agents de la BDBR ont partagé avec les bibliothécaires du réseau et des partenaires.

Pour la seconde année consécutive, la BDBR ouvre ses instances de concertation interne en invitant ses utilisateurs et ses partenaires, l'occasion pour tous d'échanger sur les services et les pratiques. Ce forum estival sur le thème du numérique marque le point de départ d'un projet stratégique pour la BDBR : obtenir le label Bibliothèque Numérique de Référence.

Votre avis compte !

Utilisez-vous les services numériques de la BDBR aujourd'hui ? Qu'en pensez-vous ? Que feriez-vous si vous aviez une baguette magique ?

Tous vos avis ont été récoltés, et serviront de base à la construction de notre projet de Bibliothèque Numérique de Référence.

"Une super journée" : vous êtes très nombreux à avoir coché cette case, nous en sommes ravis ! Un grand merci à tous les participants !

- 9 ateliers l'après-midi, 3 par participants

1. [Ils vécurent heureux et eurent beaucoup de pixels](#)

La société EJT-LABO est un studio de transmédia basé à Saint-Quirin en Moselle. EJT-LABO conçoit des récits interactifs prenant la forme de livres augmentés, réalise des films d'animation et propose de la muséographie.

Présentation par Cassie Godin des projets "Dessine-moi le vent", un livre augmenté, et "Le voyage de Kotick", un poster interactif. Ce poster est le premier d'une série de quatre, traitant de l'écologie (marée noire, continent des déchets, réchauffement climatique...).

2. [Pomme de reinette et pomme tapis](#)

Présentation et démonstration du tapis connecté, réalisé avec Virginie Bouko de la [Médiathèque de Monswiller](#).

Il s'agit d'un tapis interactif créé selon l'univers de l'album "Le Petit Bonhomme des Bois" de Pierre Delye (Ed. Didier Jeunesse). Grâce à la programmation d'une carte makey-makey, le tapis devient sonore lorsque l'on appuie à des endroits précis.

Découvrez tout le projet sur la page dédiée : </bdbr/nos-missions/le-numerique/nos-experiences-numeriques/tapis-d-veil-connecte/>

3. [Pas besoin d'être geek pour programmer !](#)

Un atelier qui permet à tous de créer son petit jeu vidéo, et de fabriquer sa propre manette de jeu éphémère ! A l'issue de cette séance, Scratch n'a (presque) plus aucun secret pour nos geeks d'un jour :)

Retrouvez toute l'animation créée avec Sandrine et Julien de la [Médiathèque d'Erstein](#) sur la page dédiée : </bdbr/nos-missions/le-numerique/nos-experiences-numeriques/animation-creet-on-jeu-video-a-erstein/>

Et découvrez les réalisations du 12 juin ci-contre : "Ils ont créé un jeu vidéo" !

4. [On va jouer à un jeu...](#)

Objectif : s'échapper le plus vite possible de la pièce ! Cet **escape game** a été conçu spécialement pour la journée du 12 juin, sur le thème de la protection des données personnelles. Pour sortir, il fallait venir à bout de quatre épreuves et rassembler des bouts de phrase qui, remis dans l'ordre, indiquaient la phrase libératrice.

5. On code, déconnecté !

Apprendre les principes du code sans ordinateur, c'est possible grâce à de petits jeux, tels que "devine ton chiffre" ou "jeu chrono", mis au point par les [Voyageurs du Code](#).

Découvrez les fiches animations dans la rubrique ["Animer avec des outils numériques"](#)

6. Vous êtes des artistes !

Quand les pixels prennent place sur les murs et les fenêtres pour former des motifs tels que Mario, Pikachu ou des space invaders !

Découvrez la fiche animation dans la rubrique ["Animer avec des outils numériques"](#)

7. Numérique et vous

Dans notre vie quotidienne, le numérique prend de plus en plus de place : démarches administratives, réservation de voyages, cuisine ou emprunt de livres numériques à la bibliothèque ! Quel rôle pour les bibliothèques dans cette évolution des pratiques ?

Retrouvez ci-dessous nos documents sur le Règlement pour la protection des données personnelles (RGPD) et les éléments essentiels de cet atelier.

8. Si Tétris, viens t'amuser !

Des jeux sur console et sur tablette à destination des seniors : jeux de mémoire, entraînement cérébral, etc.

Retour sur des animations intergénérationnelles proposées par la BDBR.

Découvrez les fiches animations dans la rubrique ["Animer avec des outils numériques"](#)

9. On vous fait visiter ?

La première version de cet atelier proposait une visite en réalité augmentée de la BDBR, grâce à l'application HP Reveal (anciennement Aurasma).

Le service étant inaccessible, nous avons fait le choix de proposer la découverte de la réalité augmentée, grâce à des applications telles que Quiver ou Mirage Make.

En savoir plus sur l'application Quiver : <http://www.quivervision.com/>

En savoir plus sur l'application Mirage Make : <http://mirage.ticedu.fr/>

- **Toute la journée, des animations libres**

- Valorisation documentaire avec une carte Bare Conductive
- Photomaton 3000 : voulez-vous savoir à quoi vous ressemblerez dans 30 ans ?
- Lecture numérique : présentation et test de liseuses et tablette
- Vie privée et données personnelles : présentation de la websérie Do Not Track et du jeu Datak
- Espace traduction : Parlez-vous le numérique ?

Nos expériences numériques

- [Le tapis connecté](#)
- [Animation Création de jeux vidéo](#)
- [Ils ont créé un jeu vidéo !](#)
- [La visite de la BDBR en réalité augmentée](#)
- [Les fiches animations numériques](#)