



La fabrique numérique, les animations proposées

- Initiation à la fabrication numérique :

Faites vous-même la signalétique et la décoration de votre bibliothèque

Récupérer des silhouettes ou réaliser du lettrage à découper au plotter de découpe pour fabriquer des stickers ou du papier voire de la cartonnage pour décorer les lieux ou pour la signalétique (murs, vitres, bacs,...).

- rechercher le type d'images souhaitées
- traiter l'image à l'aide du logiciel (payer pour avoir version de silhouette studio acceptant les svg?)
- rechercher des polices typographiques (harry potter, star wars, gothic, comics, science-fiction,...)
- utiliser ces polices pour faire de la déco ou de la signalétique.

Matériel mis à disposition du public lors d'ateliers voire en permanence sur une période.

- Réaliser une machine à lire :

Animer votre bibliothèque en déclenchant au passage ou en prenant un livre dans les rayons, la lecture d'un coup de cœur ou d'un extrait de livre

L'objectif est de faire un petit programme permettant de lire des histoires (préalablement enregistrées par des lectrices et lecteurs volontaires) par contact avec des matériaux conducteurs (êtres humains, feuille d'arbre, fruit, certains bonbons, traits épais au crayon de papiers gras,...)

- enregistrement et traitement d'un fichier audio à l'aide du logiciel "audacity".
- création dans scratch du programme permettant de lire les fichiers sons en fonction de la touche pressée sur la makey makey
- connection de la makey makey aux "objets" qui permettront de faire contact.
- enregistrement sur le compte scratch de la MDDS pour partage.

- Le robot conteur

A partir d'une histoire rédigée par les participants, programmer un robot pour qu'il suive l'aventure.

L'histoire sera sur la forme : le "héros" se rend dans un premier endroit, y raconte quelque chose, puis il va vers un deuxième endroit où il poursuit la narration, etc..

- enregistrement et traitement de fichier audio à l'aide du logiciel "audacity".
- création des décors pour matérialiser les différents lieux de l'histoire.
- création dans Blockly4Thymio du programme permettant de faire se déplacer le robot d'un emplacement à l'autre et de lancer la lecture des fichiers sons.