

ÉVÉNEMENT NUMÉRIQUE : Fablabs en bibliothèque

Jeudi 16 juin 2016

Haras de l'Isle Briand-Le Lion d'Angers

9h00 : Accueil des participants, café

9h30 : Ouverture de la journée en présence du Président du Département et /ou de Madame Drouet-d'Aubigny, Véronique Rigault et Sandrine Bernard

9h45-10h30 : Introduction : *des Fablabs en bibliothèque ?*

Dans une première partie nous ferons une présentation de ce qui se cache derrière les termes de Fablab, Hackerspace et Makerspace, pour nous intéresser dans une deuxième partie aux liens qui peuvent exister entre ces lieux de création et nos bibliothèques.

Intervenant : **Julien Devriendt**, responsable du développement des services numériques pour la médiathèque de Choisy le Roi et membre des commissions ABF Jeux vidéo et Fablab en bibliothèque.

10h30-10h45 : Pause

10h45-12h00 : Conférence : *Fablabs et mouvement maker : acteurs, publics, enjeux*

Depuis le milieu des années 2000, des lieux de fabrication collaborative se sont multipliés sur le territoire français. Ils offrent la possibilité à ceux qui les fréquentent de concevoir, de fabriquer, de réparer des objets utiles ou ludiques, seuls ou à plusieurs. Nous retracerons l'histoire de ces lieux et de la culture qui les anime, puis nous nous interrogerons sur les acteurs qui contribuent à leur développement mais aussi sur leurs publics et leurs usages, avant d'ouvrir une réflexion sur les enjeux sociaux, politiques et économiques qu'ils soulèvent.

Intervenante : **Marie-Christine Bureau** chercheur au CNRS, sociologue du travail, de la culture et des politiques publiques, auteur ou co-auteur de plusieurs ouvrages dont *Le progrès social. Quoi de neuf depuis la Tour Eiffel* (2015), *Un salariat au-delà du salariat* (2012), *L'artiste pluriel* (2009)

12h00-12h30 : Echanges/Questions avec le public

12h30-14h00 : Déjeuner sur place

Visite des stands du **forum** : présentation et démonstration d'outils numériques par Yvan Godreau (Chemillé) et la médiathèque de Cholet

14h00-15h30 : Participation aux ateliers

Atelier 1 : Devenez bricoleurs

Un tour d'horizon des outils et des ressources disponibles pour s'initier au code et créer ses propres installations interactives en bibliothèque. Grands débutants bienvenus !

Intervenant : **Julien Devriendt**, responsable du développement des services numériques pour la médiathèque de Choisy le Roi et membre des commissions ABF Jeux vidéo et Fablab en bibliothèque.

Atelier 2 : Observe / Hack / Make / Share : Le bricolage augmenté du numérique dans un centre social

Venez découvrir la programmation de robots et la création polystyrène accessible dès 6 ans et la broderie numérique accessible à toute couturière. Une pédagogie du faire pour rendre concrète la culture numérique

Intervenant : **Yvan Godreau**, animateur socio-culturel en centre social, passionné du numérique et des mutations à l'œuvre dans la société vis à vis de l'émergence des cultures numériques

Atelier 3 : Imprimante 3D, réalité virtuelle : des mythes ... à la portée de tous !

L'atelier consiste en une présentation dynamique de la technologie d'impression en 3 dimensions et des nouveaux outils de la réalité virtuelle (Google Cardboard, Oculus Rift). Après un bref historique, nous détaillons les différents procédés et les utilisations possibles dans les domaines de la médecine, l'astronomie, le bâtiment... Pendant la présentation, nous lançons des impressions sur nos deux imprimantes.

Intervenant : **Céline Caillaud**, Responsable SIGB et nouvelles technologies sur le réseau des bibliothèques du choletais

15h30-15h45 : Pause

15h45- 16h30 : Restitution des ateliers en présence des intervenants