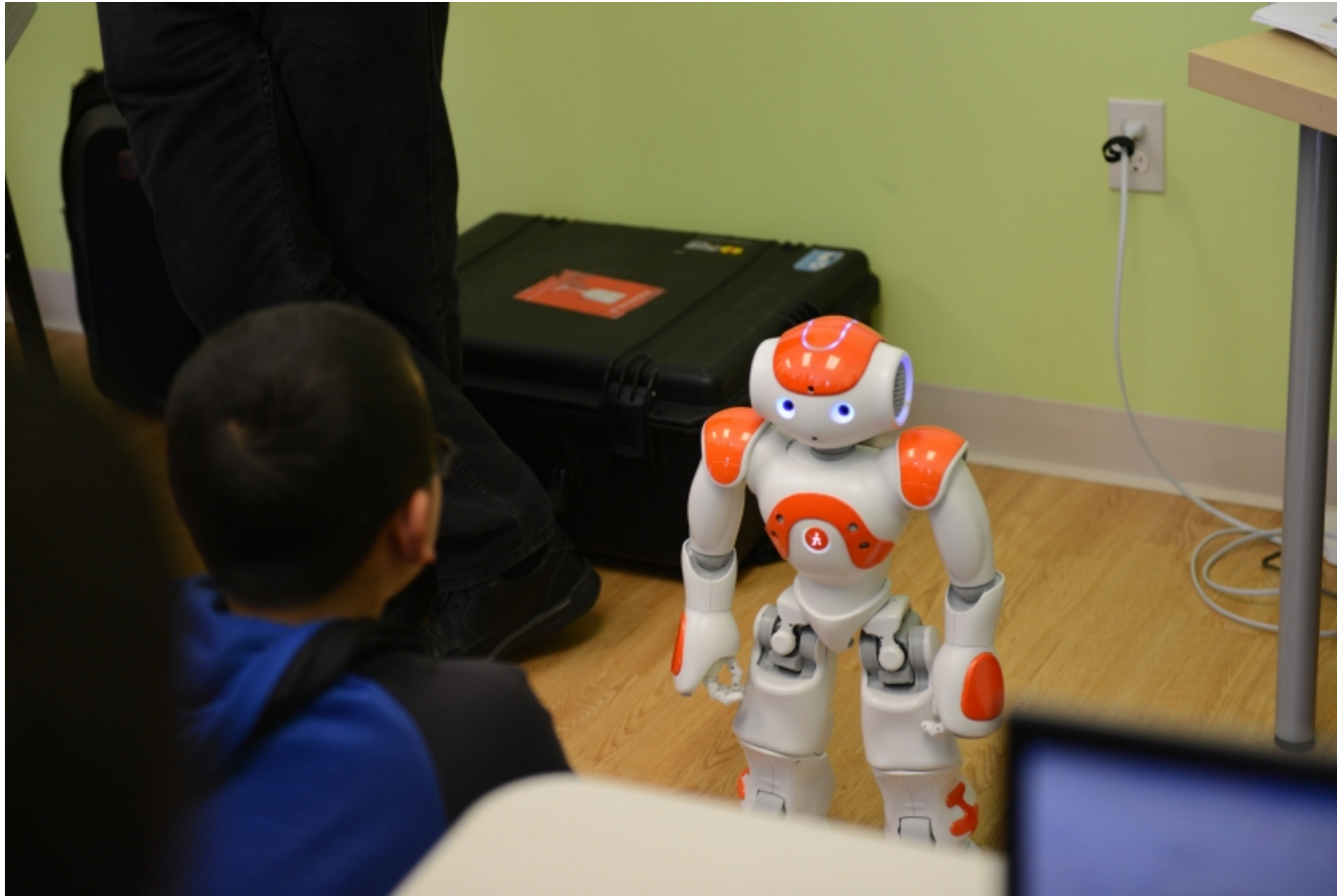
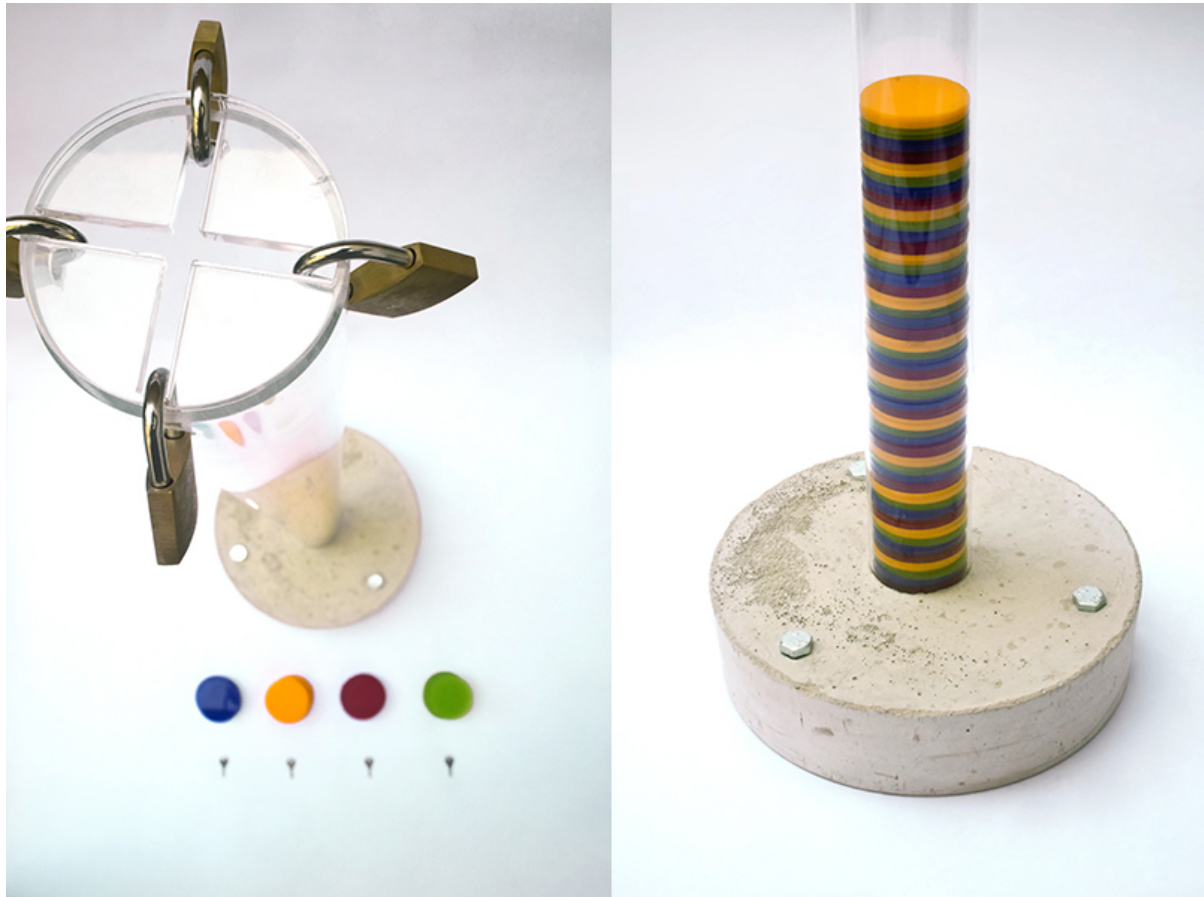


## À Nantes, des adolescents autistes se connectent grâce au robot Nao



« Entre 2014 et 2016, un atelier initié par deux associations et deux institutions a permis à six jeunes adolescents nantais atteints de TSA ([troubles du spectre autistique](#)) de renforcer leur habileté sociale grâce au robot Nao. » Uzbek & Rica en ligne 17/10/2017.

## Expliquer la Block Chain / Collectif Bam



### LA BLOCKCHAIN POUR UNE VAISSELLE PROPRE ET DISTRIBUÉE

« Pour mieux comprendre le fonctionnement de la technologie blockchain qualifiée de révolution majeure, et en faire comprendre son potentiel, le Collectif Bam a souhaité imaginer ce qu'elle serait si elle était physique. Aidé par Alexandre Stachtchenko de Blockchain France, nous avons imaginé son usage à travers une installation et un scénario qui parle à tous : la corvée de vaisselle. » Collectif Bam

# Livre d'or Numérique – adapté le contenu au public

CONTACTEZ NOTRE ÉQUIPE +336 40 21 34 80 [PROGRAMMER UNE DEMO](#) [FR](#) [EN](#)


GUESTVIEWS

[Notre solution](#) [A propos](#) [Blog](#) [Se connecter](#)


Donnez la parole à vos visiteurs pour mieux les comprendre et les fidéliser.

GuestViews est un livre d'or intelligent qui collecte sur place, analyse et valorise les données de vos visiteurs, en temps réel.

[Tester gratuitement](#) [Programmer une démo](#)

 Une expérience ludique

Misez sur le numérique pour donner envie à vos visiteurs de s'exprimer. Les fonctionnalités de

 Un outil de fidélisation

GuestViews mesure la satisfaction de vos visiteurs "à chaud" et collecte leurs coordonnées.

Guestviews est un livre d'or numérique dédié aux infrastructures culturelles qui permet de recueillir les avis et informations des visiteurs en temps réel afin d'identifier les forces et faiblesses du lieu. Avec cet outil, un musée peut cibler ses besoins et ajuster sa stratégie rapidement et peut rester en contact avec les visiteurs.

## APPLICATION COURSEUR / LEADER-PRICE



**Nom de l'action :** Courseur

**Lieu et date :** Leader Price 17/10/2017

**Description :** Les clients de supermarché peuvent faire les courses pour leurs voisins.

**Ce qui attire mon attention :**

- Créer un échange de service entre usagers de bibliothèque via un son portable
  - Outil complémentaire au port'âge



## SMIILE, Réseau d'entraide entre voisins



**Nom de l'action :** Smiile

**Lieu et date :** Février 2017

**Description :** Entraide entre voisins

**Ce qui attire mon attention :**

- Une offre qui mélange gratuité, solidarité locale, économie collaborative et respect des données personnelle.
- Utiliser les nouvelles technologies pour servir les usagers
- Un outil qui permet le dialogue citoyen

# Médiathèque de Signy l'abbaye – Maison de services au public



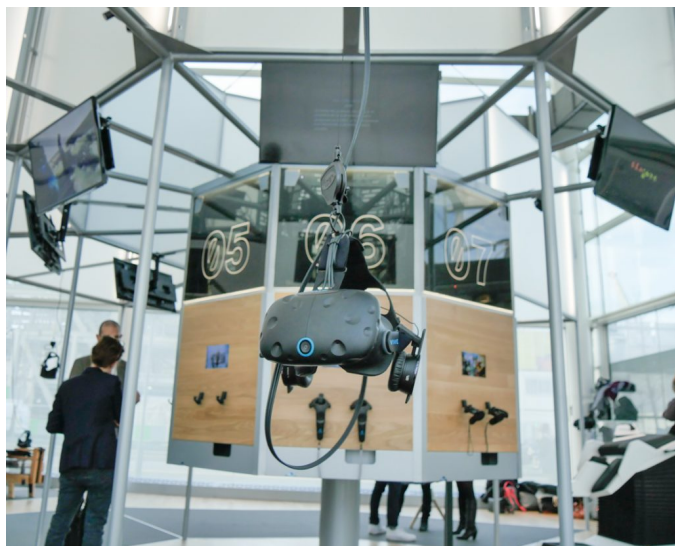
**Nom de l'action :** Médiathèque Signy l'abbaye

**Lieu et date :** Signy l'abbaye 2007

**Description :** Maison de services au public

**Ce qui attire mon attention :**

- Rompre l'isolement.
- Permettre et accompagner les personnes aux technologies
- Mutualiser des acteurs sociaux du territoire. dans un même lieu.
- Permettre aux usagers de participer aux projets de la médiathèque.



**Nom :** Virtual Room

**Lieu et date :** Paris - 2017

**Description :** Escape game (jeu physique où l'on doit résoudre des énigmes pour sortir d'une pièce) virtualisé avec un casque de VR. Jeux collaboratifs.

**Ce qui a retenu mon attention :** possibilité de faire des visites virtuelles des établissements (axe accessibilité/handicap/ autres langues...)



**Nom :** Apprentissage du code par les enfants

**Lieu et date :**

**Description :** Initiatives diverses pour apprendre le code informatique (à l'école avec les initiations, en associations Coding Gouter, par des start up Magic Makers)

**Ce qui a retenu mon attention :** des actions déjà existantes se font en bibliothèque, on peut imaginer de développer les partenariats avec des associations de quartier





**Hello Ruby** : Des livres illustrés pour enfants pour apprendre les réflexes du code.



**Nom :** Supernanahouse

**Lieu et date :** Paris - 2017

**Description :** *La Supernanahouse n'est ni un espace de coworking, ni une coloc', ni un incubateur. C'est un coliving, un lieu de vie hybride qui réunit les conditions idéales pour vivre (dormir !), réfléchir autrement, s'ouvrir, partager, travailler et s'inspirer.*

**Ce qui a retenu mon attention :** Sans aller jusqu'au coliving, il y a sans doute de la place pour des espaces de co-working ? Avec une contribution à la communauté en retour ? 1 journée de co-working = 2h d'atelier avec les usagers de la bib. ?



**Nom** : Hope & Bike

**Lieu et date** : Caen - 2017

**Description** : mise à disposition de plans open source pour transformer des vélos en vélos électriques (en partenariats avec Fablabs locaux) – volonté de bosser sur la mobilité

**Ce qui a retenu mon attention** : Travailler sur la durabilité des objets, le recyclage, un repair café ... En partenariat avec des structures techniques (Fablabs).



## Les nouvelles formes d'éducation et les espaces qui les incarnent



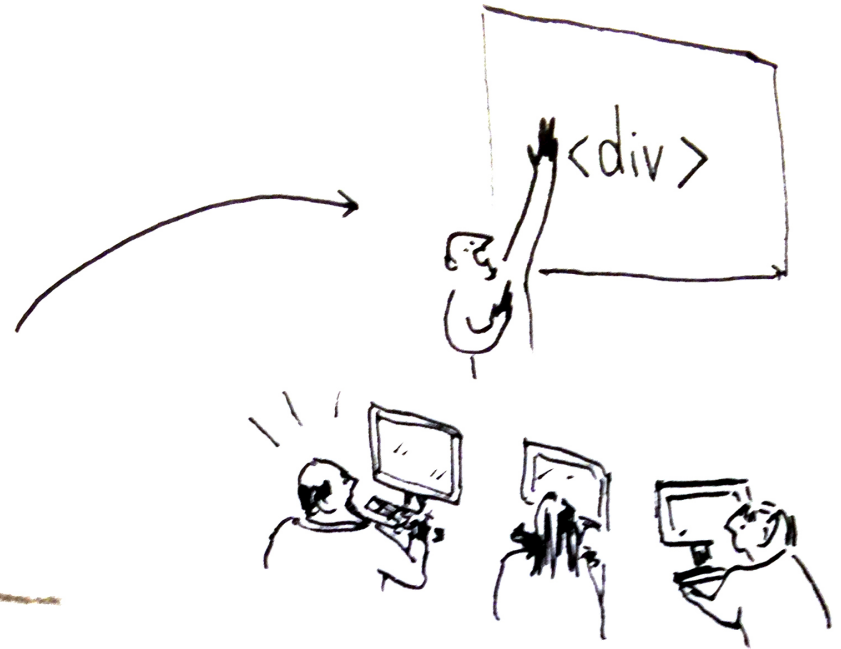
«Space for Personalised Learning», du designer d'espaces et de mobilier Gavin Hughes.  
Tiré de l'article Slate : « **La salle de classe idéale existe: elle est équipée de rocking chairs** »  
[Elodie Palasse-Leroux — 12.06.2014 - 9 h 37](#)



# Simplon, l'école de code pour tous



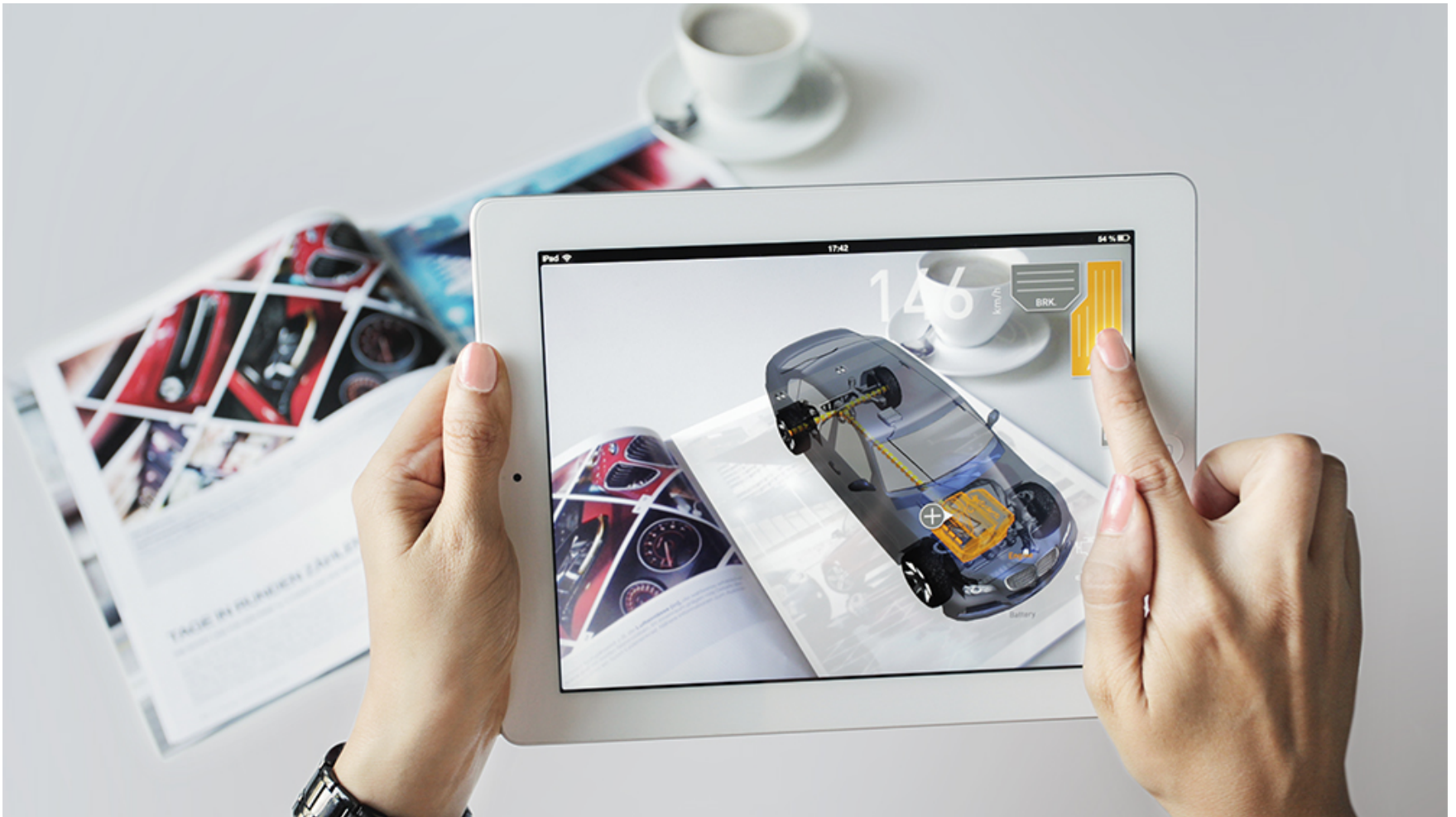
APPRENTISSAGE



FORMATION

Le postulat de départ : si je suis capable de transmettre c'est que j'ai bien acquis  
Le savoir ou le savoir-faire.

## La réalité augmentée



La **réalité augmentée** est la superposition de la réalité et d'éléments (sons, images 2D, 3D, vidéos, etc.) calculés par un [système informatique en temps réel](#).



## Papier machine

Médiation autour de l'électronique





## Physics-circus

Médiation autour de la physique quantique



# I N L I M B O

VOYAGES DANS NOTRE MÉMOIRE CONNECTÉE

[commencer](#)

In Limbo, l'expérience interactive, questionne le devenir de notre mémoire individuelle et collective à l'ère d'Internet depuis le point de vue de toutes les données qui nous survivront. Première partie du projet, l'expérience interactive vous plonge dans un récit de trente minutes augmenté de vos données personnelles, un voyage sensoriel et interactive dans notre mémoire connecté. Retrouvez également [ici](#) toutes les informations sur le film de 90 minutes qui marque l'aboutissement du projet : Dans les limbes

## Web Documentaire interactif sur nos données personnelles sur internet