

Il y a quelques mois, nous vous proposions dans cet article de faire connaissance avec le mécanisme de la **réalité augmentée**.

Après cette mise en bouche, nous vous invitons aujourd'hui à découvrir quelques pépites choisies par vos médiathécaires.

Quand les livres s'animent

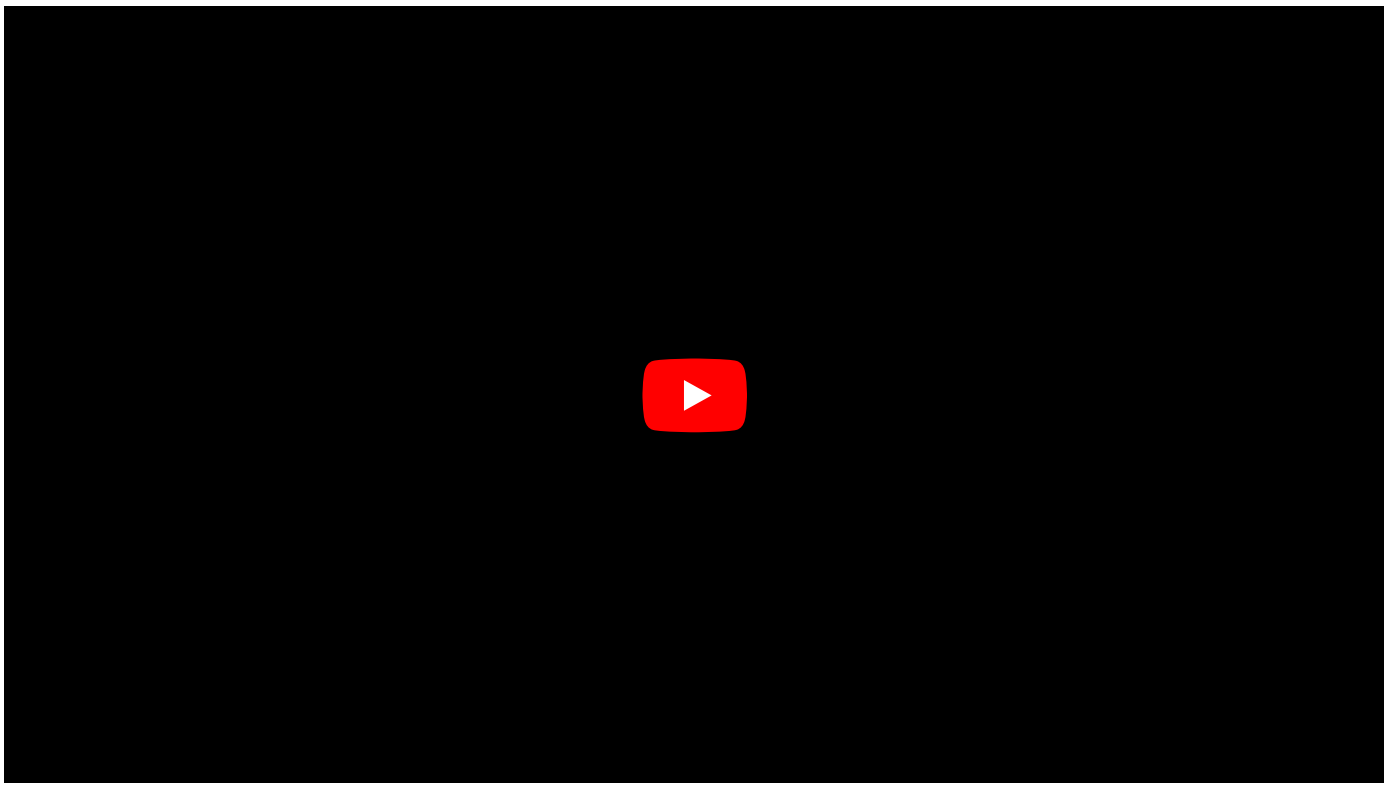
Appliquée aux livres, ou faisant l'objet d'applications que les médiathèques connaissent bien, la réalité augmentée rend une histoire et des personnages plus vivants en apportant du mouvement, du son. L'écran ne se substitue pas au livre mais rajoute de la magie !

Du côté des documentaires, les applications enrichissent l'apprentissage par le biais de compléments d'informations, d'animations ou de sons correspondant aux propos. Par exemple, le splendide album accordéon Écoute les oiseaux ! offre une expérience immersive inédite : en passant l'écran devant les oiseaux, on les voit bouger, on entend leur chant et on peut accéder à des informations sur leur espèce. L'application gratuite associée permet ensuite de s'entraîner à reconnaître les chants de façon ludique. Une très belle réussite de réalité augmentée.

Pour ceux que cette technique enthousiasment, citons (parmi d'autres) la collection J'explore en réalité augmentée de Glénat et l'éditeur de livres interactifs Extrapage.

La BD n'est pas en reste, puisque l'application « Delcourt Soleil + » propose de revisiter certains de leurs albums, et Matières noires de Sylvain Monney a été conçue dès le début pour fonctionner avec une application associée qui permet d'entrer dans la tête des personnages et de découvrir leur monde intérieur.

Pour vous faire une idée, voici nos exemples en images ou en vidéos :



Collection « Histoires animées - Albin Michel jeunesse.



Birdie Mémory : reconnaitre le chant des oiseaux

L'application Delcourt / Soleil



Matières noires de Sylvain Monney

Pour vous faire découvrir ces trésors, les médiathèques les présentent lors **d'heures du conte numériques** : ce type de livres interactifs se prête particulièrement aux animations de groupe en favorisant les échanges. La lecture s'intercale avec des petits jeux sur tablettes qui permettent de faire avancer l'histoire ou de la compléter.

La Médiathèque de Cesson-Sévigné proposera à partir de janvier 2021 tout un ensemble de livres utilisant la réalité augmentée, à découvrir sur place avec les tablettes de la Médiathèque ou chez vous avec vos propres appareils.

Des temps de découvertes numériques

Vos médiathèques préférées organisent régulièrement des **séances de création ou de découverte ludique du numérique** (surveillez bien l'agenda). En voici un exemple, mené il y a quelques mois.

Connaissez-vous le **Cube Merge** ?

Il s'agit d'un cube où des symboles différents sont imprimés sur chaque face. Ces symboles serviront de repère pour de futures textures ou animations holographiques. En téléchargeant les applications souhaitées, vous pouvez découvrir le corps humain, visualiser des ?uvres d'art en 3D, tenir le système solaire dans votre main ou encore voir déambuler un T-Rex dans votre salon !

Un cube est vendu sur le site dédié mais peut tout à fait être imprimé sur une feuille A3 ou A4 suivant la taille voulue. Pour ceux qui ont la possibilité d'imprimer avec du papier épais (type papier à dessin), il est plus facile de le manier ensuite.

Les possibilités de ce cube sont très nombreuses, vous pourrez en retrouver la grande majorité à cette adresse : https://mergeedu.com/cube?cr=2151

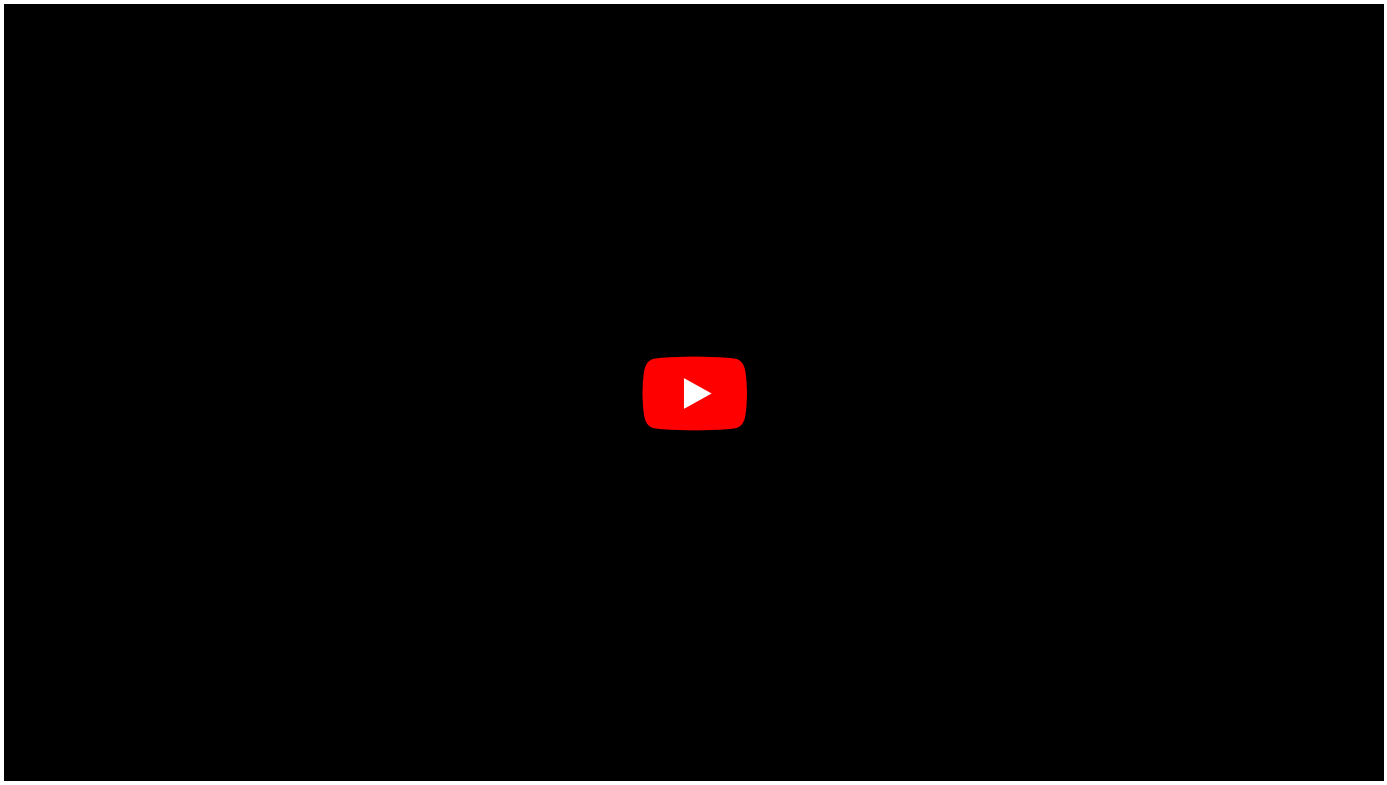


En voici quelques exemples :

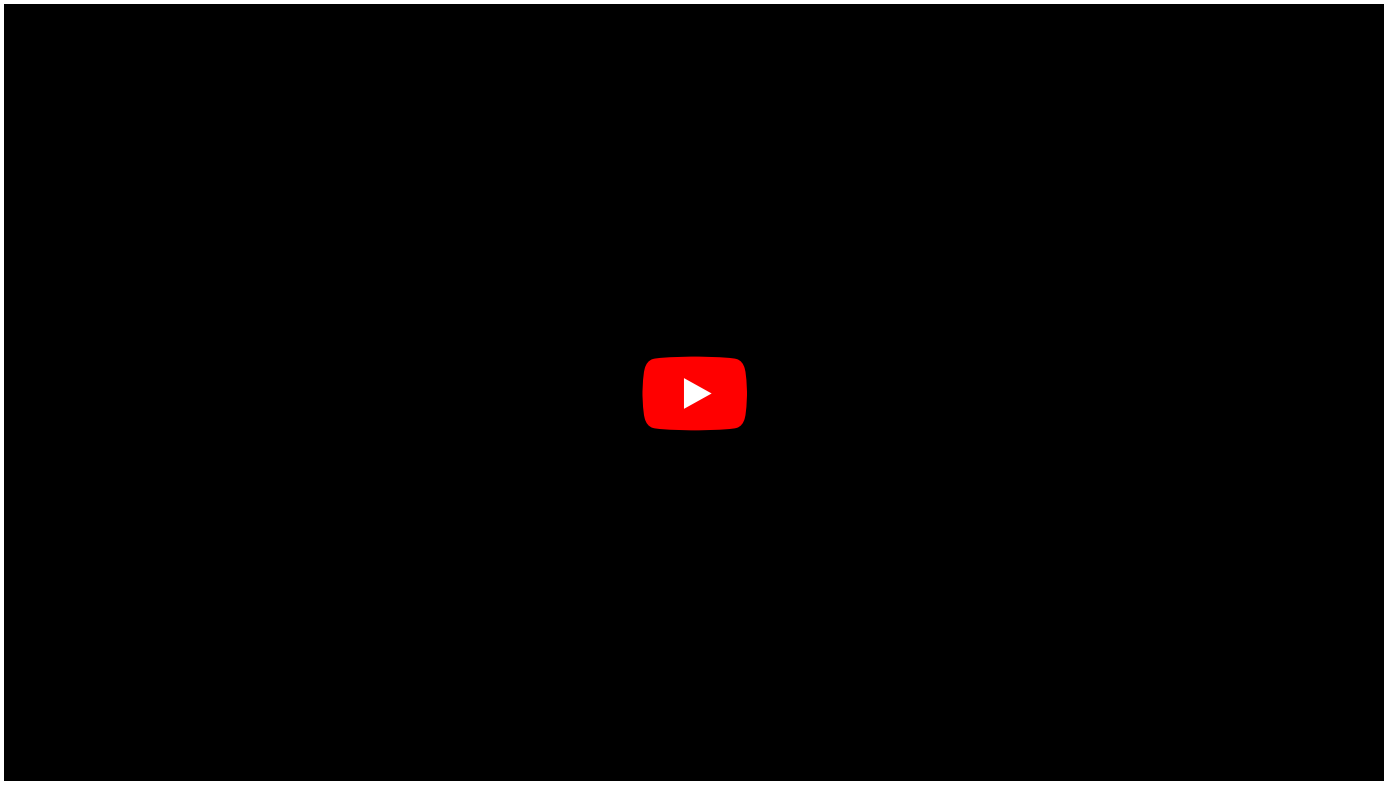
Découverte du corps humain



Visualisez des oeuvres d'art en 3D



Tenir le système solaire dans votre main



En bonus

Pour faire un tour dans le livre interactif du futur, voici une expérience qui montre l'étendue des possibles, digne de la fantaisie d'Alice au pays des merveilles.

