

MALLE RÉALITÉ[S]

LE BIBLIOPÔLE
JANVIER 2026



I. PRÉSENTATION

Plongez dans l'univers immersif de la *malle Réalité[s]* ! Grâce au casque PlayStation VR2, à l'exposition interactive *Piafs !*, ainsi qu'aux dessins animés et explorations ludiques sur tablettes, vivez des expériences enrichissantes alliant réalité augmentée et réalité virtuelle. Conçue comme un outil de médiation innovant, la *malle Réalité[s]* favorise la découverte, l'apprentissage et l'appropriation des usages numériques, tout en ouvrant l'accès à de nouvelles formes de narration et de transmission des savoirs.

II. CONTENU

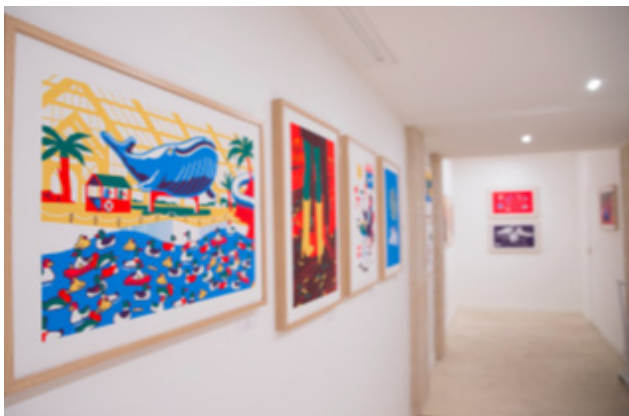
La malle Réalité[s] se compose de :

- 1 console PlayStation 5
- 1 casque de réalité virtuelle PlayStation VR 2
- 15 cadres en bois
- 1 TV
- 1 meuble TV
- 2 tablettes iPad
- Sélection de documents dont des coloriages animés

Public : Tout public (sauf casque PS VR2 à partir de 12 ans)

Valeur d'assurance : 4 300 €

Réalisation : Le BiblioPôle



III. OBJECTIFS

- Contribuer à l'inclusion numérique, en permettant la découverte de technologies émergentes dans un cadre accompagné et sécurisé ;
- Faire découvrir la réalité virtuelle et augmentée ;
- Rendre accessibles des pratiques culturelles souvent coûteuses ;
- Encourager la diversité culturelle à travers des contenus numériques et immersifs ;
- Élargir l'offre de services, en renforçant le rôle de la bibliothèque comme lieu d'apprentissage et de médiation numérique ;
- Moderniser l'image de la bibliothèque avec des médiations innovantes ;
- Attirer de nouveaux publics et diversifier les usages de la bibliothèque.

IV. PISTES DE MÉDIATION

- Exposition des œuvres *Piafs !*
- Initiation et sensibilisation à la réalité virtuelle (VR)
- Voyages immersifs en VR
- Concours de musique en réalité virtuelle
- Atelier coloriage animé
- Atelier storytelling : création d'une histoire animée
- Découverte de la biodiversité : exposition *Piafs !* et ressources documentaires

V. RESSOURCES

- Groupe Facebook Réalité virtuelle en bibliothèque

<https://www.facebook.com/groups/rvenbib/>

- Enquête sur la réalité virtuelle en médiathèque, disponible sur le blog de la commission numérique de l'ABF

<https://lab-en-bib.abf.asso.fr/2024/11/15/compte-rendu-de-lenquete-sur-la-realite-virtuelle-en-mediathèque/>

- Livret du BiblioPôle :

<https://www.bibliopole.maine-et-loire.fr/outils-d-animation/malle-realite-s>

Le BiblioPôle
ZI La Croix Cadeau
5, rue Paul Langevin
49240 AVRILLÉ
Tél. : 02 41 33 03 20
accueil.bibliopole@maine-et-loire.fr
<https://bibliopole.maine-et-loire.fr>