



## Prêt de matériel multimédia à la bibliothèque Donalda-Charron

Liste des objets numériques que la bibliothèque songe à acquérir suite au don de 20 000\$ remis par l'Association des Résidents du Plateau le 9 mars 2022 :

Archivage	
<p><b>Appareil de conversion du support VHS vers DVD</b> Tout ce dont vous avez besoin pour connecter votre magnétoscope ou autre appareil à votre PC ou Mac, vous permettant de convertir la vidéo de vos vieilles cassettes VHS, Beta, 8 mm et cassettes de caméscope au format numérique.</p>	
<p><b>Scanneur pour documents, photos et les négatifs</b></p>	

## Création

### Caméra professionnelle et accessoires



### Projecteur



### Piano numérique portatif

- Permet l'exploration musicale.
- Une collection de partition est offerte à la bibliothèque.
- Des cours en ligne sont disponibles sur ToutApprendre.



### Machine à découpe Cricut Air pour le vinyle et le papier

- Permet de réaliser des projets artistiques de qualité professionnelle.
- La plateforme « Cricut Design Space » offre plusieurs idées de projets.
- Des activités d'initiation pourront être offertes à la bibliothèque



### Sac Cricut Air et accessoires

- Le sac sera très utile pour le transport.
- Les accessoires peuvent comprendre ceux illustrés, des tapis de découpe et des stylos à pointe fine.



**Presse à chaleur Cricut pour les tasses**

- Permet de réaliser des tasses artistiques de bonne qualité.
- À l'aide d'une imprimante de sublimation disponible à la bibliothèque, les usagers pourront même réaliser des tasses personnalisées avec photo.
- Des activités d'initiation pourront être offertes à la bibliothèque.



**Presse à chaleur double et mini**

- Outils pratiques servant à transférer des vinyles et d'autres matériaux transférables sur les tissus, notamment pour de petites surfaces.
- Ils peuvent être utilisés pour une grande diversité de projets (ex. fabrication de t-shirt, sac en canevas, casquettes).



**Machine à coudre portable**

- Permet l'exploration et l'apprentissage de la couture.
- Des cours en ligne sont disponibles sur ToutApprendre



**Machine à macarons (5 recharges incluses au prêt)**

- Modèle avec matrices interchangeables.
- La bibliothèque offre des activités sur la fabrication des macarons.
- Au besoin, les citoyens pourront continuer leur projet à la maison ou apprendre comment le faire avec notre animatrice.



**1000 recharges Macarons**



## Robotique

### Bee-Bot – kit de départ (rechargeable)

**Âge 4 ans et +)**

- Robot abeille programmable amène les enfants de 4 ans et + à développer l'orientation spatiale, la motricité fine et les suites logiques liées à la programmation.
- Peut s'utiliser de façon autonome ou avec l'application gratuite téléchargeable dans App Store et Google Play.



### Bee-Bot – tapis d'activités

**(Âge 4 ans et +)**



### Cubelets – kit découvert

**(Âge 4 ans et +)**

- Permet de développer la créativité, la pensée critique et pour apprendre les principes de programmation robotique pour les petits
- La façon dont le joueur assemble son robot change son comportement.
- Peut s'utiliser de façon autonome ou avec l'application gratuite téléchargeable dans App Store et Google Play.



### Robot Botley 2.0

**(Âge 5 ans et +)**

- Avec Botley 2.0, les enfants dès l'âge de cinq ans apprennent à coder de manière simple et conviviale - c'est complètement sans écran !
- Avec l'ensemble d'activités de 78 pièces de Botley 2.0, les enfants peuvent tester leurs nouvelles compétences de codage à l'aide de défis de codage sans écran : coder Botley pour résoudre un labyrinthe, parcourir un parcours d'obstacles, et plus encore !



### Robot mTiny

**(Âge 6 ans et +)**

- Comprend un robot d'éducation de la petite enfance.
- Comprend un contrôleur Tap-to-Code.
- Livré avec un livre d'histoires, des cartes et des cartes de codage.
- Fournit un fonctionnement sans écran.



### Codey Rocky

(Âge 6 ans et +)

- Conception 2 en 1 facile à utiliser avec un logiciel de programmation basé sur des blocs (Scratch 3,0 et Python).
- Intégré avec plus de 10 modules électroniques programmables.
- Peut tourbillonner et suivre les lignes, contourner les obstacles.



### Ozobot Bit – kit de départ

(Âge 6 ans et +)

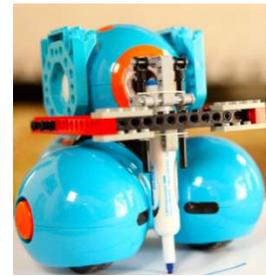
- Ce petit robot amène les enfants (6 ans et +) à apprendre les bases de la programmation, à entraîner leur esprit logique tout en s'amusant.
- Le site web d'Ozobot offre des jeux et des leçons gratuites qui permettent aux jeunes d'apprendre les principes de la programmation.



### Dash & Dot – Ensemble Wonder

(Âge 8 ans et +)

- Cette paire de robot est conçu pour enseigner la résolution créative de problèmes, la programmation et la robotique aux jeunes de 8 ans et +.
- Les robots peuvent être programmés pour changer de mouvement.
- Les 12 LED de leur œil peuvent créer des effets et changent de couleur.
- Application gratuite téléchargeable dans App Store et Google Play.



### mBot – kit d'exploration

(Âge 10 ans et +)

- Robot qui offre une expérience concrète sur la programmation, de l'électronique et de la robotique pour les 10 ans et +.
- Peut être connecté à un ordinateur ou un appareil intelligent via Bluetooth pour créer des activités de programmation amusantes.
- Application gratuite disponible pour Windows, Mac OS, Android et iOS.



### CyberBot

(Âge 8 ou 10 ans et +)

- Programmable Python avec le logiciel Mu.
- Connecte proprement le micro:bit.
- Gère les capteurs et le contrôle des servomoteurs.
- Compatible avec le petit robot Parallax.
- Fournit des tutoriels en ligne gratuits et ressources pour éducateurs.



### Matatalab – Trousse de codage

(Âge 4 ans et +)

- Comprend le robot de codage primé au design Reddot.
- Permet aux enfants d'utiliser leur imagination pour créer des combinaisons infinies.
- Donne un retour instantané.



**LittleBits – Ensemble éducatif de codage  
(Âge 8 ans et +)**

- Conçu pour apprendre à construire et coder en jouant.
- Plus de 100 activités et 10 leçons de programmation pour les 8 ans et +.
- Les jeunes apprennent de leurs erreurs, fixent leurs propres règles, pensent de manière critique et travaillent ensemble.
- Des activités d'initiation pourront être offertes par la bibliothèque.
- Application Code Kit peut être téléchargé gratuitement.



**Stylo d'impression 3D Stylo Start  
(Âge 6 ans et +)**

- Une superbe initiation à l'impression 3D !
- L'ensemble de stylo Start + de 3Doodler allie technologie, plaisir et créativité.
- Le stylo est conçu sans pièces chaudes : il suffit d'appuyer sur le bouton pour que le plastique s'extrude et durcisse rapidement, ce qui permet aux enfants de créer tout ce à quoi ils peuvent penser en 3D.
- Le coffret comprend un stylo 3D sans fil, des fils écoplastiques et un guide d'activités avec 10 projets pratiques pour beaucoup de plaisir créatif.
- Les jeunes âgés de 6 à 13 ans s'épanouiront lorsqu'ils utiliseront leurs mains et leur imagination pour donner vie à leurs idées en 3D.



**Stylo d'impression 3D – recharge de filaments (1000)**



## Jeux de vidéo

Nintendo Switch - console



Nintendo Switch - manettes (boîte de 2)



PS5 - Console



PS5 - Manettes



Xbox series X - console (une manette incluse)



Xbox series X – manettes

